



Дизайн-документ версии 2.0.

Содержание:

- [Замечания](#)
- [Сюжет](#)
 - [Акт I](#)
 - [Акт II](#)
 - [Акт III](#)
- [Город Убежища](#)
 - [Блэк-Рок](#)
 - [Джерлактаун](#)
 - [ПНДП](#)
 - [Город-Призрак](#)
 - [Лавлок](#)
 - [Мотель](#)
- [Новый Рино](#)
 - [Уран-Сити](#)
 - [Племя](#)
 - [Бриджпорт](#)
- [Форт](#)
 - [Военная база](#)
 - [Источник](#)
 - [Тонопа](#)
- [Правительство](#)
 - [Рейнджеры](#)
 - [Станция «Диона»](#)
- [Прочие локации](#)
- [Симулятор](#)

Замечания



Критерии (к чему нужно стремиться)

- **Это – целостное повествование.**
 - В основе игры должно лежать повествование, связывающее единым потоком событий и общей глобальной темой основную часть квестов и локаций. У игры есть тема, и она раскрывается по ходу сюжета.
 - Это не песочница. У игры есть конечная достижимая цель.
 - Это не хламовник инвентаря и идей, всё должно иметь своё место и быть актуальным.
- **Это – ролевая игра.**
 - В основе ролеплея лежит 4 базовых билда: Combat, Charisma, Stealth, Science. Все или почти все квесты должны иметь пути решения, доступные каждому из них.
 - Принятые решения в основных заданиях должны иметь наблюдаемые по игре последствия.
 - Игру можно пройти без убийств разумных существ.
- **Это – мрачная антиутопия.**
 - Игра ставит перед игроком моральные, этические, нравственные дилеммы. В игре нет однозначного разделения персонажей и решений на положительных и отрицательных. Сам игрок определяет, что хорошо и что плохо.
 - Это ретрофутуризм с отсылкой на 50-е и максимальным соответствием стилю Fallout 1. Здесь не может быть в явном виде эстетики вестерна, великой депрессии, космической оперы 60-х и др.

Замечания

- Для создания проекта взять Fallout 2 и очистить от лишних ресурсов, начав заполнять заново. Здесь необходима «чистая» система. Делать проект поверх прошлой FNevada неприемлемо.
- Вернуть 13-летнее ограничение.
- Время действия: 2140 (спустя 63 года после Войны и за 21 год до Fallout 1) + (пролог происходит за год, то есть в 2139).
- Ключевая композиция: Louis Armstrong «What a Wonderful World»
- Титульное оружие игры – пистолет 10мм. В начале игры дается модель #80 из версии 1.00.
- Отказаться от крафта (верстак, костер, центрифуга, сборы плодов и пр). Можно оставить единичные апгрейды оружия и брони, но за плату у специальных нпс.

- Обрезать правую половину карты мира. Теперь Рино становится центром игрового мира. Удаляются локации: АЭС Посейдон Ойл, Солт-Лейк, Прово, Вегас, Питомник, Зона 51, Баттл-Маунтин.
 - Создать ощущение замкнутости и изолированности карты мира, будто остальной мир вокруг выжжен и непригоден для жизни, а большая часть живущих существ сконцентрирована вокруг Рино. Лишь редкие слухи говорят, что где-то там тоже обитают редкие поселения.
- Еда лечит напрямую ОЗ, но совсем немного, как в FT и F3.
- Желательно минимизировать использование рад-триггеров и вместо них стараться использовать рад-таймеры для всей карты.
- Машина-пикап заменяется на байк. Нужен новый арт для байка и интерфейса (см Full Throttle) + пересмотреть апгрейды + полностью переписать скрипты и макросы.
- Гипотетически на карту Невады могли попасть убежища за номерами 1, 2, 4, 5 и 7 (9 уже зарезервирован под убежище в Форте). Не исключены также 14 (но оно скорее всего недалеко от Лос-Анджелиса), 16-18, 20. Возможно ли, что одно из убежищ было возле Рино или в Карсон-Сити?
- Трейт «Наследие убежища»: снижает на 20% количество опыта, но дает на старте способности «Образование» и «Наблюдательность».
- Вырезать статус инфицированности.
- Графика:
 - Перерисовать скины интерфейса, чтобы он выглядел более новым, чем в дилогии. Это объясняется тем, что Pip-Boy ГГ всё время после Войны пребывал в куда более благополучных условиях, чем в F1 и F2. Вернуть лого Пип-Бой 2000 и добавить маркировку убежища 8.
 - Загрузочный экран (стартовые слайды) заменить на простой черный прямоугольник без изображений.
 - Вернуть синий цвет иконкам городов на карте мира.
 - Вернуть синий оттенок пещерам.
 - Другое главменю. Человек в кожанке со спины на фоне дороги?
 - Вид на Пустошь со знаком Speed limit (или знаком «частная дорога») на переднем плане.
 - Вступительный ролик нужно увязать с темой дороги как метафоры пути. Можно подсмотреть некоторые сцены в Full Throttle.

Сюжет



Тема сюжета

Личность против системы, конфликт власти и подчиненных, конфликт социума и индивида.

Кто-то из ключевых персонажей говорит основную фразу по сюжету: «Я жил, как хочу, и умру, как хочу». Однако многим нужны покровители и руководители. Люди социальны, образуют стаи с определенной иерархией. Вопрос в том, что делать человеку, который не вписывается в эти иерархии или они ему противны? В процессе игры показывается несколько социумов вида «вожди – подчиненные»:

- Социум слабых (Город Убежища)
- Социум сильных (Форт)
- Социум умных (Правительство)
- Социум хитрых (Рино)
- Социум свободных (Байкеры)

Каждая из этих сторон показывается таким образом, чтобы стало понятно, что а) их случай возник закономерно, б) иначе им жить не удастся без длительного перерождения.

Порядок раскрытия дилеммы:

- Человек против человека
- Человек против общества
- Человек против себя самого

Кто-то из Совета ГУ говорит ГГ: «Ты лишь один из рабочих. Если изгнать тебя из нашего муравейника, что ты будешь делать? Куда ты пойдешь, кому будешь нужен, как выживешь в диком мире постыдных пустошей? Подумай об этом. Город Убежища – вот твой дом. Идти

тебе больше некуда. И либо ты выполнишь свою миссию во благо нашего общего города, либо окажешься один на один с жестоким миром за его стенами...»

Действующие лица

- Напарник/Напарница. Важно! пол персонажа и ГГ меняются на противоположный.
- Смотритель убежища 8 [**подумать**: возможно, вместо смотрителя лучше использовать Первого Гражданина, чтобы избежать споров о времени упразднения должности смотрителя]
- Агент Правительства (далее просто Агент). Персонаж с отсылкой на ранний ФБР 1940-х гг.
- Доктор в Правительстве, который отвечает за операции клонами. Главный антагонист, через которого проходит полемика с Правительством.

Акт I «Изгнание из рая»

Пролог

- ГГ вместе с напарником/напарницей (пол персонажей должен меняться на противоположный) совершает регулярный обход территории вокруг города для сбора данных.
 - В ходе работ игра обучает игрока азам геймплея – как использовать навыки и предметы, как вести бой, как вести диалог.
 - В процессе персонажи сталкиваются с простым зверьем пустыни (гекко? скорпионы?). *«Смотри – там скорпионы. С ними надо быть осторожнее. Мне совсем не хотелось бы ввязываться с ними в драку. Давай проберемся мимо незамеченными?»*
- Но в этот раз напарница ведет себя как-то необычно. Она много болтает, говорит загадками и регулярно намекает на внешний мир. Диалог с ней должен быть развёрнутым, но “порционным” (как у Улисса в New Vegas).
 - Начинается с монолога, в котором Напарница смотрит вдаль, говорит о зловещей Пустоши, ее на первый взгляд безжизненности, а затем жалуется, что ей надоел этот город, предполагает, что за его пределами тоже есть жизнь, говорит о каком-то поселении, информацию о котором укрывают от граждан ГУ.
- Собрав данные, персонажи возвращаются в город, но по пути перед ними возникает монстр пустыни. *«Будто сама пустыня не желает отпускать нас в город.»* Придется искать способ пройти мимо него. По выходу с карты в город напарница вновь говорит какую-то таинственную фразу про будущее Города Убежища, но уже с печальным/задумчивым/тревожным выражением.
- После этого пролог заканчивается, а ГГ напарница как бы после этого таинственно исчезает из города. Это событие было сокрыто от общественности во избежание лишних разговоров.

Год спустя

- Проходит год. ГГ пробуждается в убежище 8 в своей спальном комнате. Его вызывают по интеркому и требуют явиться на пост смотрителя (**впрочем**, можно сделать в том здании, где в F2 стоит Линетт, но придется как-то ограничить выход на карту мира). ГГ нужно одеться в комбинезон и подняться на лифте. Выйти из убежища пока нельзя, но его можно свободно исследовать, так как в финале здесь будут разворачиваться события.
- На посту смотрителя ГГ ждет несколько советников и начальник охраны. Они ведут с ним аккуратную беседу по поводу Напарницы. Ее считали пропавшей, но неожиданно она дала о себе знать. Напарница взломала робота-разведчика (такими пользуются службы Города для контроля территории) и записала в него обращение ко всем жителям Города с целью рассказать о большом внешнем мире.
 - Послание: *«Я знаю, что Совет не захочет слушать мои рассказы о жизни во внешнем мире. И уж тем более не станут рассказывать этого вам – обычным гражданам Города Убежища. Поэтому я оставляю это сообщение через робота тому, кто его найдет. Слушайте – за стенами вашего маленького городка целый мир! Здесь есть жизнь! И даже есть целый огромный город. Вы должны это увидеть, должны уйти от иллюзий своего маленького мирка, в котором уютно устроились и жили многие годы. Ваше счастье, что о Городе Убежища никто здесь не знает. Иначе вы стали бы легкой наживой для плохих людей. У вас два пути – открыться миру и научиться жить по-новому или стать еще одним городом-призраком.»*
- Совет считает, что Напарница представляет угрозу Городу, ее нужно ликвидировать любым доступным способом. Нагнать и разобраться с ней поручают нашему ГГ, так как он уже знаком со своей напарницей и многократно бывал в пустошах (в отличие от многих граждан, которые до сих пор боятся выходить из города).
 - «Вы должны будете предоставлять отчеты о результатах своей миссии, а также рассказывать об увиденном в пустошах»
 - В дорогу ему выдается снаряжение, которое можно получить на складе.
 - ГГ дается голодиск с посланием напарницы.
 - Медик дает 1 стимулятор и 1 антирадин, поясняя о назначении каждого.
 - В самом городе ГГ неожиданно обнаруживает у парадных ворот бродячего торговца (единственный торговец, с которым ГУ решилось вести бизнес). Тот говорит о ближайшем городе и готов взять ГГ в безопасный путь за какие-то полезные вещи, чтобы не идти пешком (но это должно быть дорого).
 - В техническом сервис-центре поясняют про роботов-разведчиков. Их мало, все на учете. О послании Напарницы здесь знают, но под страхом молчат.
 - На Совете говорят о жучке в Pip-Boy Напарницы, по которому ее можно найти. (На самом деле в ГУ следили за всеми жителями с помощью жучков, но это выясняется позже)

Дорога в Рино

- В Блэк-Рок ГГ заходит в бар и расспрашивает местных о Напарнице. Те вспоминают “ту глуповатую девушку” и говорят, что её подобрали байкеры, которые следовали на юг, в Рино. Так же местные советуют заглянуть в Лавлок по пути. Возможно, за информацию придется заплатить или выбивать ее силой с понижением репутации.
 - И хотя ГГ здесь мимоходом, знакомство с принципиально новым социумом меняет его. Он понимает, что мир вокруг больше, чем Город Убежища, дальше которого он ничего не знал. ГГ также ввязывается в местные разборки мусорщиков с целью получения информации или заработка. Что ставит перед ним понимание о неоднозначности решений.
- В Лавлоке ГГ оказывается втянут в местные разборки, чтобы освободить караван, который как раз идёт в Рино. Помогая каравану, ГГ упрощает себе задачу. Но это не обязательно. Местный сюжет Лавлока ставит перед ГГ сложный вопрос, который ему еще придется решить в финале глобального сюжета: что лучше обществу – быть под пятой жесткого руководства или быть.

Акт II «Переполох в пустоши»

Новый Рино

- В Рино ГГ расспрашивает про байкеров и получает наводку на Гараж (семейную мастерскую), где те периодически останавливаются. Также в Рино ГГ получает наводку на сигнал от жучка Напарницы. Оказывается, что жучок был изъят местными техниками и лежит у них в подсобке. Техники расскажут о Напарнице, упомянут о том, что ГГ не единственный, кто искал девушку, и дают наводку на этого таинственного типа. Кроме того, они рассказывают про байкеров и про слухи, что у байкеров намечается слёт где-то далеко за городом. Об этом они узнали, тайно подслушивая радиопереговоры байкеров. Всякая их информация обходится ГГ вознаграждения, однако вместо разговора можно взломать их компьютер.
- Вычисляем агента в Рино по описанию техников из Гаража. Он оказывается приближен к одному из местных мафиози и обитает в люксе его казино. Беседуем с ним и узнаем о том, что напарница нужна ему тоже, так как она якобы ему что-то должна. Тем самым он предлагает объединить усилия по поимке, а у него много связей и возможностей. В частности он достанет для ГГ некоторый редкий инвентарь вроде СтелсБоя. Позже оказывается, что это агент Правительства и что он входит в некий Тайный Круг Рино (Клуб Невадских Мудрецов, подумать над названием). Напарницу он ищет, чтобы схватить и переправить в Правительственное убежище.
 - Если игрок сюжет за Правительство, то ему еще не раз придется вернуться к этому персонажу, чтобы помочь ему в контроле Рино.
- По цепочке наводок в Рино попадаем в Бриджпорт, где обосновались байкеры и наша Напарница. Важно: локация невидима на карте мира раньше срока.
 - Вариант 1: Узнать в Семейном Гараже Рино частоту переговоров байкеров и приобрести там редкую в игре рацию. Как узнать частоту: купить информацию за

крупную сумму крышек, стать приближенным к членам гаража после их квестов, взломать компьютер техника с записью частоты. Так или иначе ГГ получает рацию и знание частоты байкеров. Далее он выходит на карту мира и с помощью рации находит Бриджпорт.

- Вариант 2: Связаться с Агентом (или он сам свяжется с ГГ) и участвовать в засаде, которую тот устроит на байкеров.
- Далее развилка сюжета на 3 взаимоисключающие линии:
 - Связываемся с Напарницей и помогает ей в планах
 - Ликвидируем Напарницу и продолжаем квесты Совета ГУ
 - Помогаем Агенту схватить Напарницу и далее работаем на Правительство
- ? Пока не понятно, как именно происходит переход к операции в Бриджпорте. Ситуация в Гараже слишком простая (купить инфу или взломать компьютер). А для Агента нужны промежуточные квесты, возможно, сделка с целью получения информации о байкерах. Может, перенести возможности Гаража непосредственно Агенту? Но это тоже не совсем правильно, так как Гараж в Рино – первое место, где должны знать о байкерах больше остальных.

Переполох в Бриджпорте (без участия Агента)

- Первая встреча с Напарницей должна быть в духе того эпизода в Full Throttle, когда Бена схватили и натянули между байков. Напарница будет весьма недоверчива к ГГ по началу, устраивает ему засаду с помощью друзей-байкеров.
- Долгий разговор с Напарницей. Состоит из трёх основных секций:
 - История Напарницы после ухода из ГУ:
 - Напарница бежала из ГУ, так как выяснила, что её планировали оперировать. Но всей правды ей не известно. Она лишь предполагает, что в ГУ проводят жестокие эксперименты над людьми. Лишь в конце она (равно как ГГ и сам игрок) узнает, что является бесплодным клоном, «страховочным изделием».
 - «Я узнала о страшных операциях, которые проводили в убежище на секретном уровне, и не смогла с этим смириться. Сначала мне стало страшно, я сбежала. А потом разозлилась на всех этих людей. Они там что, с ума сошли? Зачем все это нужно? Что за опыты над нами там проводят?»
 - В Блэк-Рок ей удается завести дружбу с байкерами, которые заглянули туда на ночлег. Далее она много путешествует с ними, изучает жизнь во внешнем мире, видит разные места Невады. Когда ГГ начинается ее преследовать, она узнает об этом через жучок его ПипБой, а свой уже давно ликвидировала.

- В какой-то момент Напарница суммировала знания и решила действовать с целью рассказать жителям ГУ о внешнем мире и тайных делах в городе. С помощью робота-разведчика ГУ она отправила сообщение, так как работала с этими роботами и хорошо знает, как это сделать. Что только дополняет опасений Совету ГУ в её адрес.
- Было бы хорошо добавить сюда реакцию на то, как ГГ говорил с Напарницей в прологе – грубил или поддерживал. *«Помнится, ты был не особо любезен со мной в последний раз...» «Помнится, мы отлично провели с тобой время при последней нашей встрече...»*
- Спор о жизни в ГУ и о планах Напарницы:
 - Напарница стремится показать Городу Убежища внешний мир, сделать его открытым, чтобы ГУ стал взрослеть и развиваться. Нельзя вечно сидеть в стенах, рано или поздно о ГУ узнают, ведь Рино расширяется, население штата после Войны увеличивается и расселяется. Но многим жителям ГУ это придется не по вкусу, особенно консервативному Совету.
- Сюжет по распечатыванию базы Хоторн:
 - Напарница знает, что ГУ как-то связано с Правительством, и намеревается узнать больше на запечатанной базе «Хоторн». Байкрам же нужны местные ресурсы и оружие. С их помощью напарница намеревается свергнуть власть в ГУ.
- ГГ должен решить на месте, что ему делать:
 - Встать на сторону Напарницы. Байкеры удаляют жучок в ПипБое ГГ. Напарница дает квест по распечатыванию Хоторна.
 - Ликвидировать Напарницу вручную (боем, ядом или как-то иначе), чтобы выполнить поручение Совета. Байкерам это определенно не понравится, но с локаций можно бежать через черный ход. Если же ГГ перебеет всех байкеров, то сможет забрать один из их байков.

Переполох в Бриджпорте (с участием Агента)

- Наемники Агента атакуют байкеров. Можно участвовать или дожидаться конца боя. Наемники должны быть сильнее, чтобы исход оказался на их стороне. Агент и Напарница в самом бою не участвуют.
- Исход битвы вариативен:
 - Агент жив:
 - Агент бежит, если наемники мертвы, а байкеры еще живы.
 - Иначе Агент пытается повязать Напарницу (если она еще жива) и ГГ, чтобы перевезти в Правительственное убежище на винтокрыле.

- Но ГГ может сопротивляться Агенту и убить его (или сбежать), что позволяет перейти на следующий пункт.
- Агент мертв или бежал:
 - Если Напарница мертва, ГГ может вернуться в ГУ и отчитаться о миссии.
 - Иначе ГГ может убить Напарницу самостоятельно.
 - Иначе Напарница требует объяснений. ГГ может убедить ее в дружеских намерениях и в том, что он не ожидал такой подставы от Агента.
 - Если байкеры мертвы, Напарницу можно убедить присоединиться к партии ГГ. В таком случае ее можно вернуть в ГУ без убийства и завершить миссию Совета.
 - Если байкеры живы, Напарница предлагает свой дальнейший план, как в предыдущем сценарии без участия Агента.
- Так или иначе ГГ может взять один из байков, если все байкеры погибли, а байка у него еще нет. (Если же идти по квестам напарницы, то байк приобретается в Хоторне)

Акт III «Сильные мира сего»

Хоторн

- ГГ может прийти на базу под флагом одной из фракций – байкеров, Правительства, Рино, Форты. С кем бы он не пришел, ему даются управляемые напарники и возможность вскрыть базу.
 - Играв за байкеров, в конце местного сюжета ГГ получает свой личный байк, как бы оставшийся от убитого здесь байкера. Но только в конце сюжета, до того байка на карте не будет.
 - Напарница и байкеры, получив оружие, намереваются свергнуть власть в ГУ. Напарница предлагает устроить диверсии и встретиться там – см описание ГУ ниже.
 - Альтернативой вскрытию служит активация «грязных бомб» в ангаре, после чего Хоторн становится безжизненным радиоактивным местом. Соображение в этом решении заключается в том, что Хоторн – это ящик Пандоры, который не должен достаться кому-либо, так как это перевесит силы в регионе. Такое задание также даёт Совет ГУ.
- На базе ГГ изучает информацию о Правительстве, получает наводку на Тонопу, где должны быть координаты, а также узнает, что Хоторн должен был защищать Убежище №8 на случай враждебной атаки.

Правительственное убежище

- Правительство считает себя выше остальных в Пустошах, именно ему дано вершить судьбами. И в силу реалий постядерного мира это вершение судьбами очень суровое.

Правительство стремится закрыть ГУ от внешнего мира, чтобы не потерять базу клонирования и контроль над ней. Общество ГУ не зрело, слабо, не способно себя защитить, не может самоуправляться и жить самостоятельно. Люди ГУ как дети.

- Правительство предлагает ГГ сотрудничество.
 - Если он отказывается, его бросают в камеру к остальным клонам. Здесь будет Напарница, если Агент схватил ее в Бриджпорте и перевез сюда живой. Отсюда можно будет выбраться, используя заточку от зубной щетки (ну или как-то так). Далее ГГ возвращает свой инвентарь, приобщает к партии Напарницу, подчиняет себе системы контроля над убежищем, пытается вызвать перегрев реактора или более эффективный способ уничтожения убежища (в убежище могла бы быть ядерная боеголовка, хотя это перебор).
 - ГГ соглашается. Ему дают свободу перемещения и проверочное задание – посетить операцию в лаборатории, в которой Напарницу препарируют. ГГ может сопротивляться этому событию или смириться с ним. В первом случае он также переходит на все возможные способы побега и ликвидации убежища. Во втором ему отдают инвентарь, позволяют свободно выходить из убежища, дают задания.
 - Задания:
 - помочь Агенту по захвату власти в Рино, если ГГ этого еще не сделал
 - ликвидировать/подставить агитатора из Форты
 - навязать власть Тайного Круга в Рино основным лицам города
 - вскрытие Хоторна с передачей контроля Правительству
 - диверсии в Форте, чтобы поставить на место нужного человека
- Здесь ГГ узнает от Доктора или из его компьютера, что тело ГГ выращивали для ныне усопшего члена Правительства. Таким образом его тело уже никому не нужно, он свободен. Именно поэтому Совет ГУ решился отпустить ГГ на миссию, так как его потеря была бы невелика для ГУ.
 - **Впрочем, подумать.** Ведь было бы забавнее, если ГГ мог бы прикинуться своим оригиналом, который живет в этом убежище, и тем более встретиться с ним. Кроме того, это сделает логичным мирное прохождение локации, чтобы ГГ без труда прошел через охрану и свободно бродил по убежищу.

Город Убежище (играя за Совет)

- Если напарница оказалась нейтрализована (убита или стала напарником ГГ), то ГГ возвращается в ГУ и выступает с докладом перед Советом. ГГ предоставляет отчет о Напарнице и о мире вне Города. Он рассказывает о Правительстве или его Агентах, о жизни в Новом Рино и других городах и пр. В итоге основная часть его доклада не признается Советом, но что важнее – отдельные люди ГУ поверят ему и встанут на его сторону.

- ? В этот момент на ГУ нападают байкеры/наемники/солдаты по заказу Правительства и похищают Смотрителя.
 - ? Впрочем, ситуация с нападением на ГУ немного натянута и от нее можно отказаться. Квест выйдет постным в духе F1, но зато более внятнм и логичным.
- Совет дает несколько заданий:
 - Ликвидировать советника-предателя, который сбежал из ГУ в Рино к агентам Правительства. Попутно избавиться от агентов Правительства в Рино.
 - Уничтожить радиостанцию в Лавлоке, через которую Правительство получает информацию.
 - ? Спасти по возможности Смотрителя, а по невозможности – ликвидировать. В разговоре Смотритель просит ГГ проникнуть на секретный уровень убежища 8 и ликвидировать там лабораторию клонирования.
 - Избавиться от Правительства, найдя и уничтожив его убежище.
- Действия ГГ в финале могут заставить вернуться население ГУ на годы в убежище.

Город Убежище (игра за Напарницу)

- Цель напарницы – свергнуть Совет в ГУ. Она думает, что Смотритель тоже враг, а он окажется друг. И за это он в дальнейшем поплатится.
- Ночью ГГ требуется пробраться внутрь ГУ под предлогом выполненного задания и отключить систему защиты, чтобы байкеров не засекли раньше времени.
 - Однако вместо этого можно рассказать охране ГУ. Начнется битва с байкерами и Напарницей. В этом случае сюжет вернется к линии Совета.
 - Можно договориться с охраной, чтобы те помогли в свержении власти.
- После вторжения напарница размещается в здании Совета и начинает править городом.
 - Байкеры, если они были при делах, начнут смуты поднимать. Они ведь не собираются жить здесь, это не их стихия, но свою долю хотели бы заполучить. Однако в оружейную и к технологиям доступа нет, местные жители своим чистеньким видом и опрятными манерами вызывают у них раздражение. Поэтому нужно: дать им что хотят, уничтожить, убедить уйти мирно.
 - ? Можно усложнить задачу, добавив преграды в сюжете:
 - Смотритель бежал из ГУ (или его захватил в заложники кто-то из советников), пока была шумиха в городе.
 - Смотритель во время переворота устроил ряд ловушек, с которыми нужно разобраться:
 - Выясняется, что только у Смотрителя есть пароль от входа в секретный нижний уровень, о содержании которого никто ничего

не знает. Напарница даёт задание проникнуть туда, а для этого нужно найти Смотрителя.

- Пост Смотрителя в убежище теперь охраняется турелью, которую нужно ликвидировать, чтобы добраться до данных в компьютере. Эти данные проясняют о тайных сделках за городом.
 - Затем найти места тайных сделок и обследовать их.
 - Радиостанция в Лавлоке. Её нужно найти и ликвидировать. Впрочем, может быть наоборот – отремонтировать, чтобы выследить жуток в ПипБое смотрителя/советника.
- Напарница дает квесты, аналогичные сюжету Совета (избавиться от Правительства и его влияния). Но по завершению этих квестов дается задание на проникновение и ликвидацию лаборатории клонирования на секретном уровне Убежища 8 (о нем ГГ узнает в Правительстве).

Город Убежище (играя за Правительство)

- Квесты в ГУ направлены на смену власти и возврат клонов обратно в камеры. Нужно проникнуть в ГУ под предлогом выполненного задания и отключить систему защиты. После этого силы Правительства захватывают город. Командир группы захватывает Смотрителя, но Смотритель погибает.
 - Вместо этого можно рассказать о плане жителям ГУ и держать оборону в финальной битве.
- Остается лишь проникнуть на секретный уровень убежища – лабораторию, где ведут клонирование. Смотритель просит ГГ уничтожить эту базу вводом кода, а командир захватчиков просит найти способ проникнуть внутрь и передать управление ему.

Замечания

- ГГ и его Напарник должны иметь противоположный пол для всей игры. Если ГГ – мужчина, то Напарник женщина, и наоборот. (Например, так сделано в FoN 1.0 для жителя убежища 8 с фобией) Обеих персонажей поместить в список доступных героев по выбору на старте игры.
- Оригинальный пролог из FoN 1.0 с некоторой адаптацией сценария можно портировать в игру в виде симулятора виртуальной реальности в учебном заведении Города Убежища.
 - Запуск симуляции нужно ограничить уровнем (например, 10). Другой вариант – найти и принести деталь/модуль для симулятора, а деталь находится в удаленной локации (Рино или дальше).
- Отдельный финальный слайд показывает, как ГГ уходит на восток, оставив земли Невады, полный разочарования в людях и социуме.
- Принудительная встреча, которая происходит через месяц пути на карте мира:

- Если ГГ еще не встретился с Напарницей, то встреча проходит на карте пустыни. ГГ окружают байкеры на мотоциклах и ведут грозный диалог: *«Говорят, ты ищешь кое-кого, кто не хочет быть найденным. Тебе придется прекратить свои поиски.»*
- Иначе, если ГГ встретился с Напарницей, то используется карта руин. Вместо байкеров происходит встреча с агентами Правительства (используются образы раннего ФБР), которые подстерегут ГГ и предупредят, чтобы он не шел против системы, что его темная игра разгадана и что он должен вернуться в ГУ.
- Сюжет игры должен быть окончательным, то есть после него нельзя будет играть, иначе это будет тяжело проконтролировать, возникнет множество конфликтных ситуаций. Но если оставлять эту возможность, то уж точно стоит ограничить вход в убежище 8 или хотя бы его секретный уровень.

Город Убежища

Описание

Город Убежища – изолированное поселение вдали от цивилизации. Оно обустроено вокруг убежища №8 выходцами из этого убежища спустя 14 лет после Войны. Местные жители почти ничего не знают о людских поселениях за пределами своего города и испытывают ярко выраженную фобию по отношению к внешнему миру. Они стараются не контактировать с чужаками, а еще лучше не попадаться им на глаза. Местный уклад суров – людей здесь держат на поводке и не дают им волю. Запреты и ограничения служат даже в отношении времени соприкосновения телом двух граждан. Интеллектуальный контраст между руководством города и местными жителями огромен.

Убежище №8 остаётся слабо заселенным. Население в основном перебралось в уютные дома снаружи, поэтому в убежище остался обслуживающий персонал, медицинская служба и некоторые отдельные граждане, а также сам Смотритель. В своих недрах убежище хранит свою тайну и откроет её лишь в конце сюжета.

Моральная дилемма

Местные жители подобны стаду со слепым поводырём. Все они оторваны от реальности и внешнего мира, из-за чего легко могут стать объектом трапезы для стервятников. Чтобы научить людей жить самостоятельно, нужно положить конец старым устоям и заменить слепого поводыря на зрячего. Но это не так-то просто, да и сами люди не хотят. К тому же – роль овец для зарубки имеет и обратную сторону – не могут быть волки сыты и овцы целы. Чем-то нужно жертвовать.

Замечания

- Хорошо бы сделать ролик первого выхода на карту мира: ГГ выходит к автотрассе и смотрит на панораму с темным низким небом.

Предыстория

Дата	Событие
2077	В день падения бомб убежище 8 запечатывается. Проведена срочная эвакуация персонала внутрь убежища. Внешние и внутренние двери убежища закрываются.
2091	Первый выход на поверхность. Вскоре после этого с помощью ГЭКК был основан город.
2092-2100	Активная застройка Города. Материал берётся из близлежащего карьера, а наиболее тяжелую и опасную работу проводят роботы-строители. Доктор Ричард Моро был изгнан из Города Убежища за убийство, детали преступления остаются неизвестными. Сменив фамилию, он направился на юг.
2101	Смотритель уходит в отставку, а должность смотрителя упраздняется. Власть переходит Совету Граждан, который выбирает Первого Гражданина в качестве главы города. Издан указ о контроле численности населения.
2130	Великая Зима. Вероятно, жителям ГУ пришлось временно вернуться в убежище, чтобы переждать это явление.
2131	??? Основан Совет Города Убежища.
2140	Начало событий Fallout: Nevada.
2241	В Городе Убежища проживает 103 гражданина и неизвестное число неграждан.

Планировка



Локация №0 – Пустоши

- [расписать] См описание основного сюжета. Здесь должна быть другая карта.

Локация №1 – Убежище №8

- Стартовая карта для игры после пролога. ГГ помещается в свою спальную комнату.
- Стандартные уровни убежища + один секретный уровень с лабораторией клонирования, который станет доступен лишь в конце сюжета.

Локация №2 – Город Убежища

- Аналогично 1.00, но пересмотреть детали.
- Убрать Гарольда. Вместо него в камере Путешественник.
- Добавить район со зданием Совета (можно на третий уровень карты).
 - Группа рабочих строит здание, которое в F2 станет зданием бара.

Локация №3 – Заброшенный дом



-
- Крупный 2-этажный частный дом. Нужна уникальная графика.

- Инфотриггер на входе: *«Этот дом разваливается на части от старости. Здесь многие годы никто не живет».*
- В доме размещается первичный лут, который можно обменять в Блэк-Роке.
- На двуспальной кровати в спальне лежит два скелета – семейная пара, погибшая от радиации в первые дни после Войны. Их можно обследовать Наукой для уточнения.
- Стол в кабинете с послевоенными записями, где впервые по сюжету ГГ узнает о ядерной войне.
- Малые радскорпионы по периметру карты.

Локация №4 – Карьер

- Отсюда в своё время брали материал для строительства Города Убежища.
- Карьер наводнен кротокрысами.
- Робот-разведчиком под обвалом камней.
- Маленькая хибара рабочих, внутри лопата.

Локация №5 – Пустошь

- Место встречи патрульных ГУ с Путником. Палатка, костер, кусты. См в разделе событий.

Персоналии

Кладовщик/интендант

- История персонажа:
- Образ персонажа:
- Снаряжение:
 - Сделать его торговцем с товаром (в 1.0 он не торговал). Причем первичный товар незначителен, уже по мере продвижения сюжета и квестов он расширяется вплоть до снайперской винтовки и боевой брони. Также можно расширить товар навыком Торговли.

События

Патрульная служба

- Первая задача – сходить с патрулем в разведку, где обнаружили лагерь.
 - ГГ переносится на карту, где ему дается двое патрульных. В лагере с палаткой обитает один житель. Патрульные предлагают нападение на путника, но ГГ может их отговорить. Сначала нужно поговорить с путником, выяснить его цели. Затем

решить – отпустить или убить, чтобы не распускал лишние слухи про Город Убежища.

- Вторая задача – сходить в Джерлактаун на разведку. После посещения собирается Совет ГУ для решения судьбы Джерлактауна, так как такое соседство для города нежелательно. Совет требует от ГГ устроить диверсию, чтобы жители покинули Джерлактаун. Вместо этого можно уговорить Совет не делать этого или отказаться от выполнения.

Симуляция

- При некотором уровне ГГ можно попроситься на симулятор виртуальной реальности. Он переносит ГГ во времена открытия убежища – пролог из версии 1.00.

Остальные события

- Квест на слежку за «сомнительными гражданами» оставить, но пересмотреть тексты.
- Квестовая линейка службы техобслуживания:
 - Найти пропавшего робота в Карьере и принести его записи.
 - Установить средства слежения за территорией на картах Карьер и Зброшенный дом.
 - [продумать] Принести какой-то определенный предмет технологий. В 1.00 был список предметов, но теперь это проблематично, нужно сократить список до одного и проработать историю.
- Медик:
 - Помочь психологически гражданину/гражданке из медкабинета выйти на улицу. В 1.00 это был лишь разговор, здесь же нужно обыграть как просьбу медика.
 - Образцы крови кротокрысов из Карьера, а затем образцы крови браминов.
 - Принести ядовитую железу скорпиона.

Блэк-Рок

Описание

Маленькое поселение мусорщиков расположилось посреди суровой пустыни Блэк-Рок на севере штата. Задолго до Войны здесь под открытым небом проводился фестиваль, но из-за мирового экономического кризиса он был закрыт, а место отдано под промышленную свалку. За многие годы она разрослась до невероятных размеров. Теперь же местные жители копаются в остатках бывших технологий в поисках чего-нибудь ценного, что можно использовать самим или продать. В частности им удалось запустить водяной насос и организовать гидропонические фермы.

Пустыня регулярно пытается прогнать поселенцев песчаными бурями и засухой. Из-за таких природных условий у многих из них развиваются болезни дыхательных путей, кожного покрова и слизистых оболочек. Жители научились защищаться особой одеждой и укреплениями их мусора. Но уходить им некуда, ведь дальше хуже, а на юге царит анархия. Здесь же хоть какой-то заработок и порядок.

Моральная дилемма

Однако внутри общины назревает конфликт – столкновение старых жителей и беженцев из Рино. Вторые нарушают привычный уклад первых, что создает поводы для распри. Перед лидерами общины стоит непростая задача – закрыть ли ворота перед новыми рекрутами или же пойти вслед за «цивилизацией» из большого города. Для ГГ этот конфликт будет примером, который он может спроецировать на ситуацию с ГУ в будущем.

Замечания

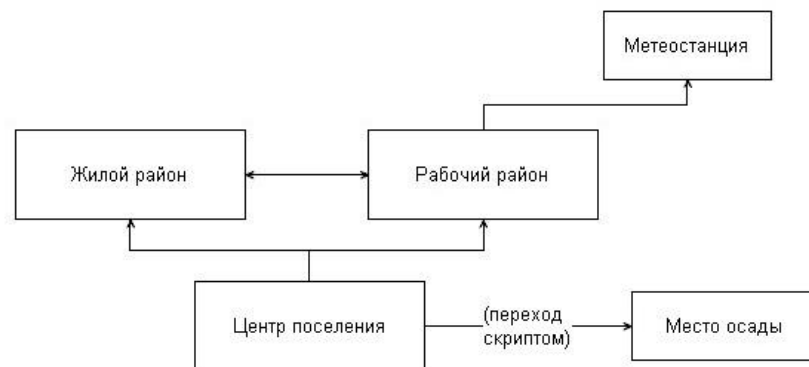
- Общая суть локации остаётся от 1.00, но нужно пересмотреть детали и планировку, чтобы занять игрока и создать ощущение более масштабного места.
- Важно, чтобы в этой локации никто не показывал Рино на карте мира, а только упоминал, мотивируя сначала посетить окружающие поселения. Вместо Рино отсылают в Лавлок.
- Юджина и Вильяма можно сделать братьями и провести параллель с Каином и Авелем.
- Банда кротокрысов из 1.00 переименовывается в ветрянщиков (отсылка на «Шестиструнного самурая»). Их изгнали из Блэк-Рок по разным причинам, но они сколотились и выжили в пустошах самостоятельно, кочуя из места к месту. См описание вожака.
- В этом месте слишком много песка и ветра, поэтому местные жители обычно ходят по улицам в платках на лице и страдают от соответствующих болезней (дыхательных путей, кожи, глаз). Местные жители смуглые и загорелые.

Предыстория

Дата	Событие
------	---------

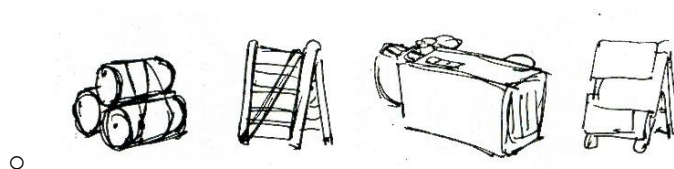
?	Задолго до Войны здесь устраивают фестиваль скульптур под открытым небом. Названия фестиваля уже никто не помнит – время стёрло эту информацию.
?	Мировой экономический кризис заставил организаторов закрыть фестиваль. Позже это место стали использовать для несанкционированных промышленных свалок (включая радиоактивное топливо). Прошло еще много времени, прежде чем свалка обрела официальный статус, а на ее базе сформировалось предприятие по переработке имеющегося мусора.
2077	После Войны это место долгое время было необитаемо. Среди скульптур завелись лишь гигантские муравьи.
2110	В Блэк-Рок приходит Джек Смит и устраивает здесь своё одинокое жилье среди скульптур.
2113	Джек Смит уходит из Блэк-Рок и возвращается с несколькими беженцами.
2122	Джек Смит умирает своей смертью, а беженцы устраивают здесь картель по добыче «полезных ископаемых».
2122-2140	В Блэк-Рок приходят новые беженцы, поселение обустраивается, начинается торговля с югом.
2134	За попытку переворота из Блэк-Рок изгоняют нескольких человек, которые вскоре образуют «банду ветрянщиков».
2139	В Блэк-Рок приходит Напарница из ГУ. Ее принимают байкеры, которые были здесь проездом.
2140	В Блэк-Рок приходит Скиталец в поисках беглянки.

Планировка



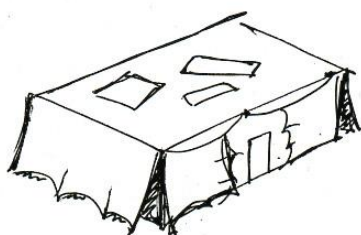
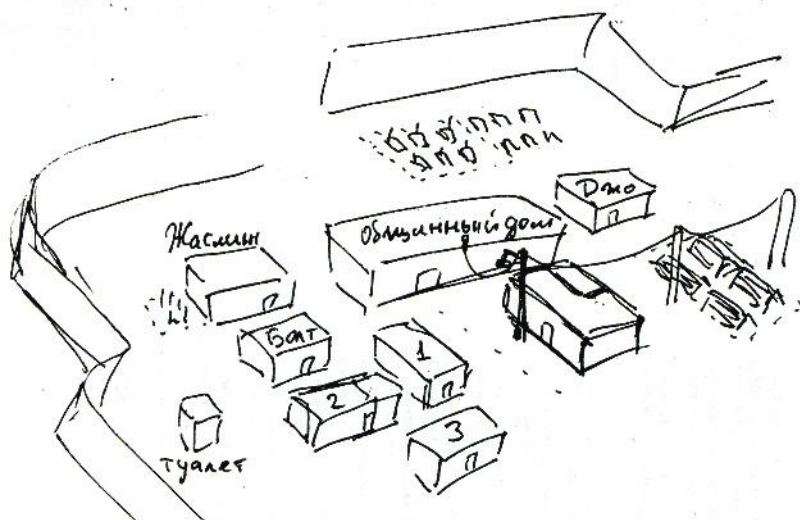
Локация №1 – Юг поселения

- Городская стена из мусора и парадный вход аналогично Джанктауну. В воротах стоит Майк, теперь он привратник. Ворота следует как-то особо оформить.



- Большое здание таверны, где обитает Вильям. Бар + несколько съемных комнат для приезжих. Центром здания является довоенный офис, где раньше следили за переработкой мусора на территории свалки. Остальная часть здания достроена из мусора уже в новое время.
- Место под караван после его возвращения с осады.

Локация №2 – Север поселения



-
- Общинный дом.
- Хижины различных жителей – Джо, Жасмин, Болта, Майка (заперта), и пр.
- Общественная свалка, где можно нарыть металлолом.
- От кладбища отказ.

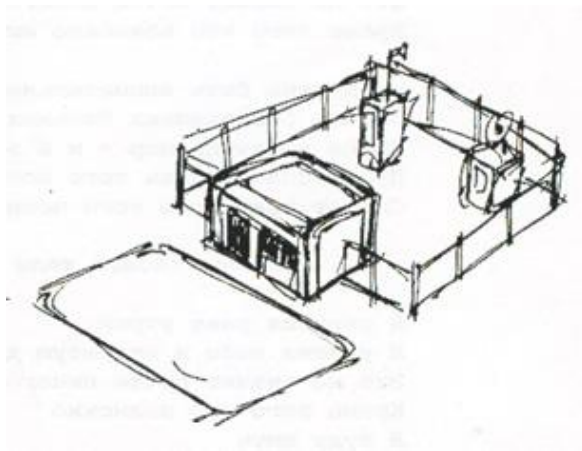
Локация №3 – Восток поселения



- Насосная станция Джастина (1) и генераторная (2). Рядом водонапорная башня. Ветряк перерисовать ближе к урбанистическому стилю.

- ЛЭП, которые тянутся через всю карту и выходят на соседний район.
- Мастерская (4), где в частности делают одежду и предметы из кожи.
- Запертая лачуга с простым лутом (5).
- Зброшенная лачуга (6). Рядом беглый раб у горячей бочки.
- Теплица с маисом (7).
- Загон браминов (8), лопата, сын Вильяма.
- Недостроенная городская стена (9).

Локация №4 – Метеостанция



-
- Небольшая карта с довоенной постройкой. Огороженная территория метеостанции с оборудованием и небольшое строение офиса.
- В центре огороженной территории муравейник. Его можно поджечь зажигалкой по квесту.
- В здании СВМ, который можно запустить Ремонт и Научкой. Здесь проясняется погода после Великой Войны.

Локация №5 – Осада каравана

- Аналогично версии 1.00, но пересмотреть детали.
- Похищенные шкуры Эвана положить по штуке каждому из налетчиков (или в сундук у костра на случай игры без боя?).
- Если Болт будет изгнан из Блэк-Рок, то он появится на карте в числе налетчиков.

Персоналии

Вильям

- История персонажа:
- Образ персонажа:

- **Снаряжение:**
 - В товаре добавляются деньги после успешного спасения каравана.
 - Заменить «Счастливчик» в товаре на плазмопистолет Винчестер. Разговор про этот пистолет сделать коротким, мол, байкеры дали за выпивку.
- **Диалог:**
 - Реагирует на синий комбинезон, но в детали не додумывается вдаваться.
 - Рассказывает про ветрянщиков, когда сюжет выводит на их первое упоминание.
 - Отсылает в Лавлок по основному сюжету.
 - История этого места.
 - Даёт скидку при высокой репутации.

Сын Вильяма

- Суровые условия местной жизни сказываются на психологии и характере ребенка. Он серьезен, молчалив, не будет выказывать эмоций чужаку, не умеет мечтать. См эпизод из фильма «Безумный Макс 2», где Макс давал музыкальную игрушку подобному же ребенку. Ребенку можно что-то подарить аналогичным образом. Переписать под этот образ диалог с персонажем.

Джастин

- История персонажа:
- Образ персонажа:
- **Снаряжение:**
- **Диалог:**
 - Реагирует при прощании на комбинезон: *«Эй, кстати... - Что? – Отличный комбинезон на тебе. Мне бы такой для работы сгодился. – Э, он не продаётся.»*

Майк

- История персонажа:
 - Бывший боец и наемник из Рино.
- Образ персонажа:
- **Снаряжение:** вооружен дробовиком.
- **Диалог:**
 - Принудительно останавливает ГГ при первом входе в город.
 - Показывает на карте ПНДП и Джерлактаун.

- Рассказывает про песчаные бури и средства защиты от них. Красочно расскажет про торнадо, с которым однажды столкнулся в этой пустыне (отсылка к фразе Кассиди в FO2).
- Про городскую стену: *«Зачем вам такая большая стена вокруг? – Даёт тень, защищает от ветра и врагов. Не сложно догадаться, да? – У вас есть враги? – Есть. Дикие хищники из Пустошей – это лишь полпроблемы. Где-то там живут бандиты. Мы однажды имели с ними конфликт и пережить это снова никому не хочется.»*

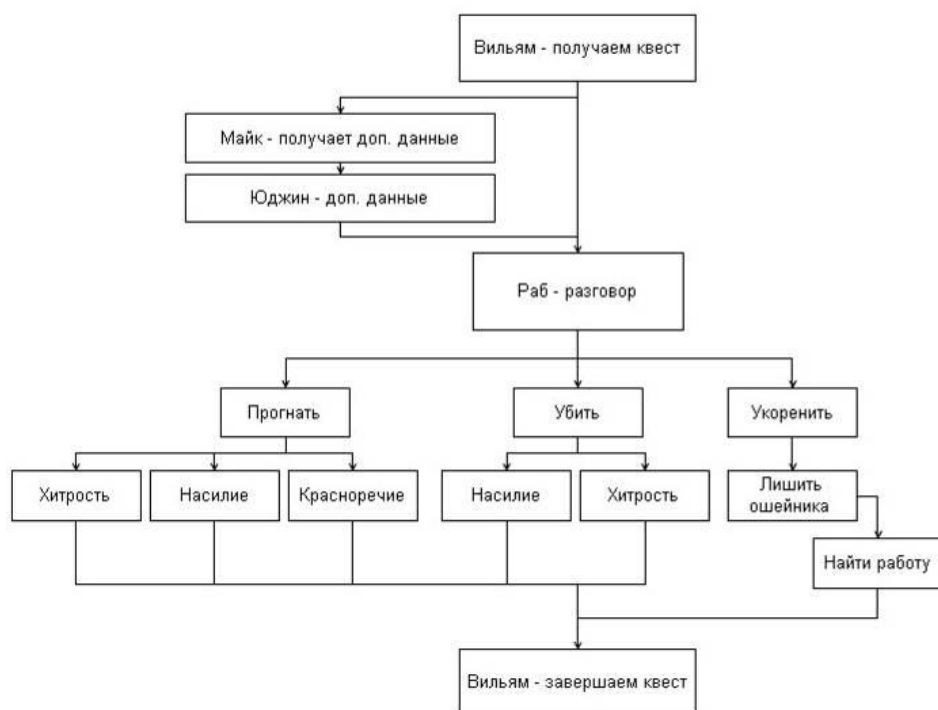
Вожак ветрянщиков



- История персонажа:
- Образ персонажа:
- Снаряжение:
- Диалог с ним отличается от 1.00, так как теперь это человек с принципиально иным взглядом на вещи. Он хладнокровный, его душа иссушена песками и мыслями о себе. Проведенные вдали от сообществ несколько лет повлияли на его психику подобно жаркому солнцу на прекрасный цветок. Теперь он намерен совершить наезд на караван только потому, что в его глазах ценность человеческого материала потеряла всякий смысл. Он ни плохой, ни хороший, ни злой, ни добрый – он просто прожигает своё время в песках, ибо не знает больше других путей. Но до него еще можно достучаться в разговоре. Говорит он спокойно, без эмоций, говорить не любит, но к правильным словам прислушается. Образ вечного искателя правды в пустыне. Аналогично для остальных ветрянщиков. Под этот образ также нужно подправить диалоги других нпс в Блэк-Рок, которые рассказывают про ветрянщиков.

События

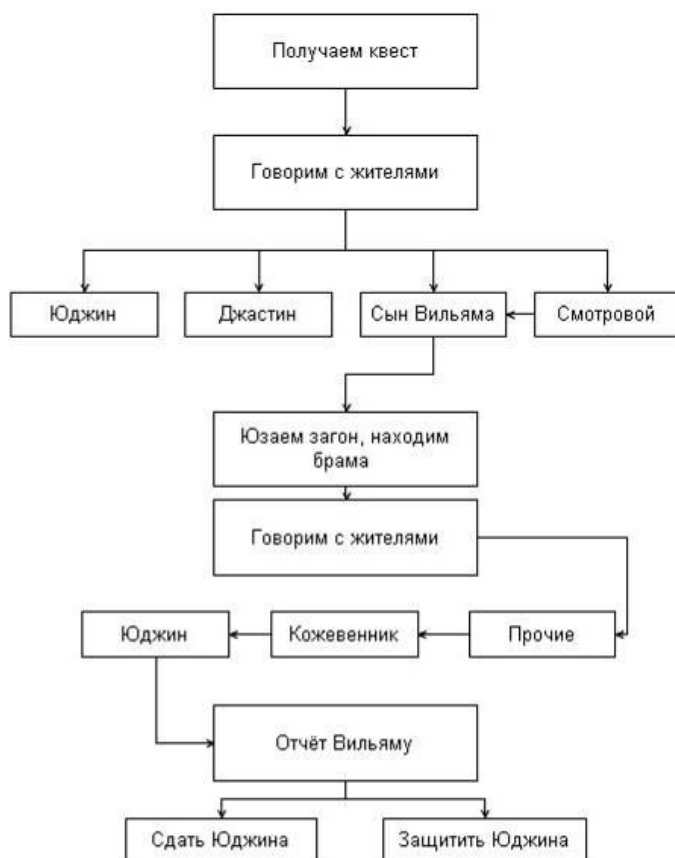
Беглый раб



-
- Вильям предлагает присмотреться к новенькому (в 1.00 рабов было двое, здесь один) и проследить за ним, чтобы определиться, стоит ли его оставить или лучше прогнать. Джастин предлагает прогнать. *«Почему ты просишь меня? – Ты ведь тоже здесь недавно и тоже не из местных. Значит, вам легче будет найти общий язык.»*
- Вильям также предлагает поговорить с Майком о рабах, так как тот из Рино и знает по этой теме больше остальных. Майк предложит прогнать раба, так как иметь такого человека в городе опасно привлечением внимания работорговцев.
- Говорим с рабом, узнаём его историю, говорим о рабском ошейнике и необходимости его снять. Раб наотрез откажется уходить.
 - Снимаем ошейник навыком. Или с помощью инструментов, которые можно своровать в подсобке Джастина.
 - Активируем ошейник, чтобы раб погиб (урон электричеством). Или убить открыто. От убийств Юджин станет более сговорчивым с ГГ.
 - Уговорить раба покинуть поселение Красноречием или дать крышек на ближайший караван.
 - Атаковать и нанести небольшой урон, этого будет достаточно, чтобы раб согласился уйти. *«Эти люди не хотят жить с тобой бок о бок. Уходи или я лично избавлю от тебя это прекрасное место.»*
- Если раба прогнать, тот приобщается к налетчикам на карте осады.
- Если раб освобожден от ошейника, ему придется найти занятие. Уговариваем одного из нпс:
 - Сын Вильяма – работа в загоне. Требуется: Азартные игры 50% или Ядер-кола (?).

- Кожевник – работа в мастерской. Требуется: Ремонт 50% или шкура какого-либо животного.
- Майк – стройка городской стены. Требуется: Красноречие 50% или 5 патронов 12 калибра.

Пропаж брамина

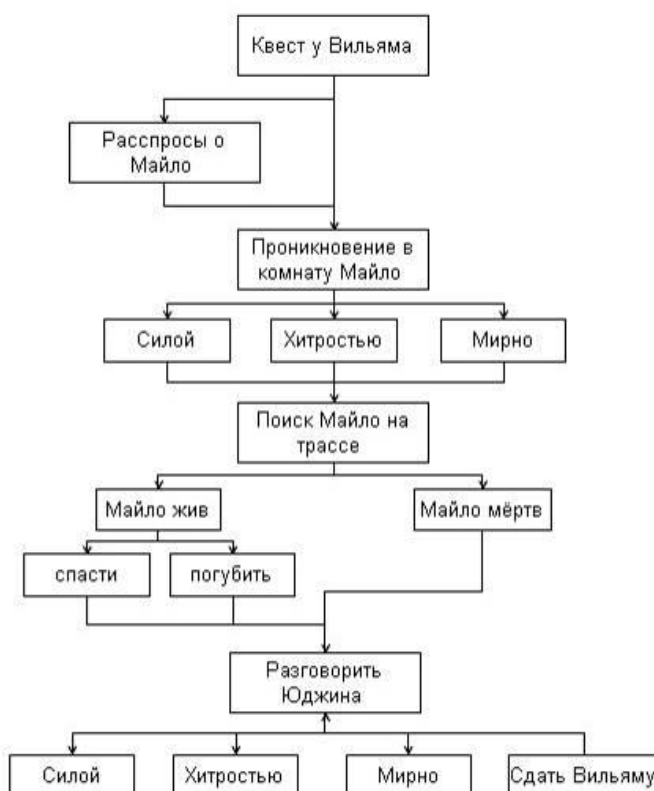


- Вильям даёт квест. «Пока ты разбирался с рабом, ко мне пришел сын и рассказал, будто ночью один из браминов пропал из загона. Не понимаю, как такое возможно. Ведь брамин большой, загон закрытый, а мой сын по ночам не смыкает глаз. Может, брамины умеют летать? Ладно, шучу, хотя вообще-то это не смешно. В одном брамине столько мяса, что мы могли бы неделю кормить им всю общину. В общем, попробуй найти эту скотину. Вряд ли она далеко успела уйти. Поговори с моим сыном у загона, он расскажет подробности.»
- Говорим с мальчиком, получаем наводку на загон. Обследуем загон, находим следы. Среди следов упоминаются специфичные (от довоенной обуви) и то обстоятельство, что следы заканчиваются за городской стеной, уступая двум парам иной специфичной обуви.
 - Многие не обращают внимания на покосившуюся перекладину, нужно с этим что-то делать.
- Вильяму пока можно сказать «У меня есть зацепка». Расспрашиваем жителей в поисках нужной подошвы. Такая оказывается у Болта. Болт признается, что выкрал брамина и отдал ветрянщикам, чтобы втереться к ним в банду, так как местные плохо его принимают,

он приезжий из Рино. Мальцу же он подсыпал пустошной травы для сна. В итоге он отводит к месту сделки с ветрянщиками.

- За молчание можно содрать с вора кастет и чистую воду, но с понижением кармы и репутации.
- Обследуем место сделки, находим останки брамина.
- Отчитываемся перед Вильямом. «Не понимаю, как такое было возможно? Неужели кто-то из наших жителей предал общину? Но зачем?» ГГ может сказать правду (Болта прогоняют из общины) или умолчать о виновнике, сославшись только на ветрянщиков.

Пропавший посыльный



- Получаем квест у Вильяма.
- Идём в Джерлактаун. Там узнаём, что Майло уже ушёл в Блэк-Рок и не вернулся. Получаем наводку на комнату Майло. В комнате карта пути, по которому Майло обычно ходит до Блэк-Рок с отметками важных мест. Через карту переносимся в пустошь (карту проще сделать на другом уровне текущей карты).
 - Для усложнения доступа в комнату Майло можно запереть комнату или же поместить рядом одного из жителей, который не даёт ГГ проникнуть туда. Его можно подкупить, уговорить, подстроить его перемещение в другую часть локации, напоить алкоголем.
- На карте пустоши несколько ЛЭП, к одной из них привязан Майло (сделать его как scenery). Тот расскажет, что его подстерегли ветрянщики, когда он нес шкуры Вильяму. О планах на

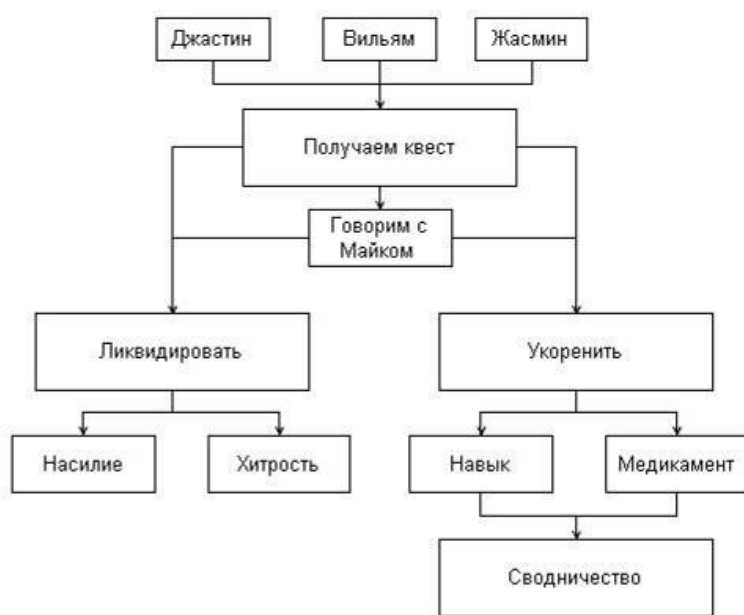
шкуры и последующую торговлю рассказал им Юджин. Можно развязать Майло в конце (+веревка и карма) или оставить умирать (минус карма).

- По возвращению в Блэк-Рок игрока ждёт кат-сцена, если Беглый Раб был изгнан. Раб просит привратника дать чистой воды, но тот даёт лишь оплеуху и гонит раба прочь. Кульминацией становится фраза раба о том, что все они еще поплотятся.
- Отчитываемся Вильяму. Предварительно можно расспросить Юджина. Так или иначе квест переходит далее на спасение каравана.

Осада каравана

- Аналогично 1.00, но пересмотреть детали.
- По результату квеста Вильям и Джастин выдают сентенции по поводу всей этой истории. Джастин сетует, что поселение должно быть закрытым (видишь, сколько вреда наносят чужаки с их дурацкими устоями и грязными помыслами!), а Вильям же стремится к открытому миру.

Жасмин



- Аналогично 1.00, но пересмотреть детали.
- Так как костёр и паслён удаляются, то теперь вместо кровочиста используется противоядие (а оно теперь армейское). Хотя оно от отравлений, но поможет благодаря антибиотику в составе. Положить противоядие в сейф на ПНДП.
- Порядок выполнения:
 - Получаем квест у Жасмин или Джастина.
 - Говорим с Жасмин о её проблеме и просим разрешение на обследование (эротически голосом: «Ладно, док, я вся твоя»). Жасмин отсылает к Майку за дополнительной информацией.

- Говорим с Майком о медикаменте (так как Джед удаляется из игры). Майк предлагает прогнать Жасмин, пока она остальных не заразила.
- Решение:
 - Убиваем ядом скорпиона или открыто
 - Лечим навыком медицины или противоядием
- После лечения также возможно сводничество с Джо.

Муравейник

- Майк предлагает уничтожить муравейник на метеостанции. Квест для массы.
- Поджечь зажигалкой или перебить муравьев вручную.

[обдумать] Соседские разборки

- Квест для массы и для демонстрации того, как население трещит по швам из-за засилия мигрантов.
- Один сосед просит проникнуть в хижину другого соседа и что-то там стащить. Вместо этого можно рассказать второму соседу о задании, тот попросить подложить что-то первому в карман для уличения в как бы краже.
 - См также ситуацию в Full Throttle, где Марин просила найти сварочный аппарат, который выкрал у нее сосед.
 - «Почему ты сам этого не сделаешь? – Потому что у меня есть ты.»

Джерлактаун

Описание

Маленькое поселение беженцев из Рино, осевшее на останках довоенного поселка. Эта община, едва насчитывающая десяток человек, пытается сколотить новое гармоничное общество под руководством своего духовного лидера.

Моральная дилемма

Люди этой общины пошли за своим духовным наставником, ибо тот пытается создать новое общество, свободное от корысти и алчности. Его идеалы на словах многие поддерживают – коллективизм, общество важнее личности, все работают на общее благо, доверять ручному труду и не доверять забытым технологиям и т.д. Но стоит появиться возможности, как все эти люди тут же предадут его идеалы за миску супа и горячую ванну.

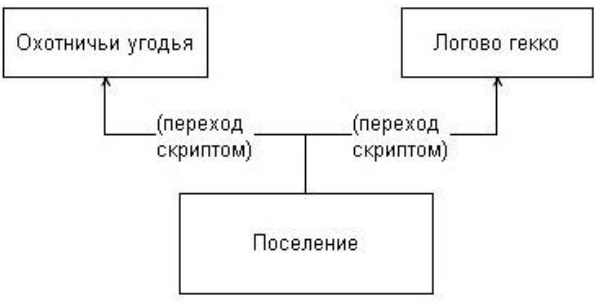
Замечания

- Важно, чтобы в этой локации никто не показывал Рино на карте мира, а только упоминал, мотивируя сначала посетить окружающие поселения. Вместо Рино отсылают в Лавлок.
- Следует переделать общину по духу религиозной, см историю [Джонстауна](#). Местный лидер является духовным лидером, приобщившиеся к нему люди принимают его слова на веру. Мотивы лидера остаются непонятными – то ли и правда мудрый человек с добротной идеей коммуны, то ли полоумный, то ли спекулянт.

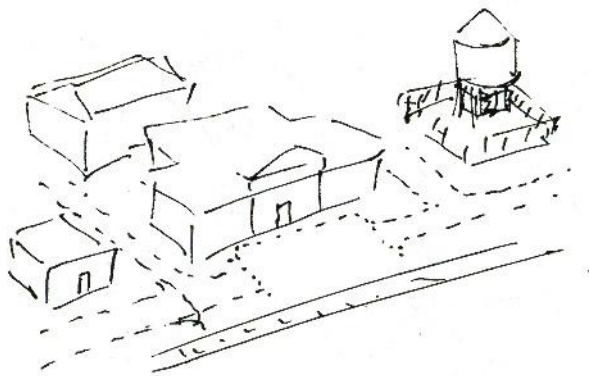
Предыстория

Дата	Событие
2077	После Войны этот маленький поселок долгое время был необитаем.
2135	В Джерлаке поселяется община беженцев из Рино под предводительством своего духовного лидера. Члены общины реконструировали жилища.
2140	В поселение заходит Скиталец по пути в Рино.

Планировка



Локация №1 – Поселение



-
- Теперь это довоенный поселок. Здания довоенные, но восстановленные в новое время, со множеством заплат и укреплений из мусора.
- Общинный дом. Бывшее здание мотеля, аутентичное строение. Еще сохранилась ветхая вывеска над входом. Внутри несколько отдельных комнат, в которых живут рядовые сельчане. Помещения тесноваты. Перед зданием небольшая площадка для парковки.



-
- Хижина для собраний со множеством стульев.
- Отдельная хижина Эвана. Рядом сушиллка со шкурами.
- Водонапорная башня, аутентичный объект.



-
- Развалины по периметру.

Локация №2 – Охотничьи угодья

- Высохшее русло аналогично карте охоты в Лавлоке 1.00.

Локация №3 – Логово гекко

- Пещера аналогично 1.00.

Персоналии

Имя_персонажа

- История персонажа:
- Образ персонажа:
- Снаряжение:

События

Сцена казни

- Нужно **пересмотреть эту сцену**. Желательно придумать другой повод для местного сюжета и обойти эту историю. Местный сюжет должен вертеться вокруг доверия к лидеру, **нужно продумать** новую линейку квестов.
 - Если сцена останется, то сократить ее время до 5 минут в реалтайме.

Переезд в ГУ

- Квест аналогичен 1.00, но нужно пересмотреть детали.

Охота

- Аналогично 1.00, но пересмотреть детали и нормализовать геймплей. НЕ нужно всех условий со свистком и самопальными ловушками. Убрать условия для начала квестов, кроме условия на положительную репутацию, но и это условие можно обойти Красноречием.
- Миссия 1 – собрать гекконы яйца в пещере. Допустимо убийство гекко, такое усложнение ни к чему. Но игрок может пройти локацию по-тихому, не входя в режим боя.
- Миссия 2 – устранить гекконов в сухом русле, которые создают опасность путникам. См аналогичный квест в Лавлоке в 1.00. В некоторых местах можно активировать ловушки, но нужно заранее поставить соответствующие объекты, так как возможность самопальных мин удалена из игры.
- Миссия 3 (скорее вызов, чем квест) – прикончить скорпиона-легенду. Эван отсылает в Блэк-Рок, где ГГ получает маркер Города-Призрака.

ПНДП

Описание

Пост Невадского дорожного патруля на федеральной трассе №80 недалеко от опустевшего после Войны поселка Уиннемака. После войны местные работники превратились в гулей и одичали. С ними уже нельзя поговорить – их мозг работает на уровне собаки. Маленькая стая гулей ведет себя агрессивно по отношению к любому чужаку, впрочем, эти существа уже очень давно не видели нормальных людей... до недавнего времени, когда к посту подобрался рейнджер, а вслед за ним и Скиталец. Об этом месте Скитальцу расскажут много страшных баек в Блэк-Рок.

Моральная дилемма

Местные люди потеряли свой человеческий облик – как внешний, так и внутренний. Стоит ли упокоить их тела и сознание? В праве ли ты так поступать?

Назначение локации

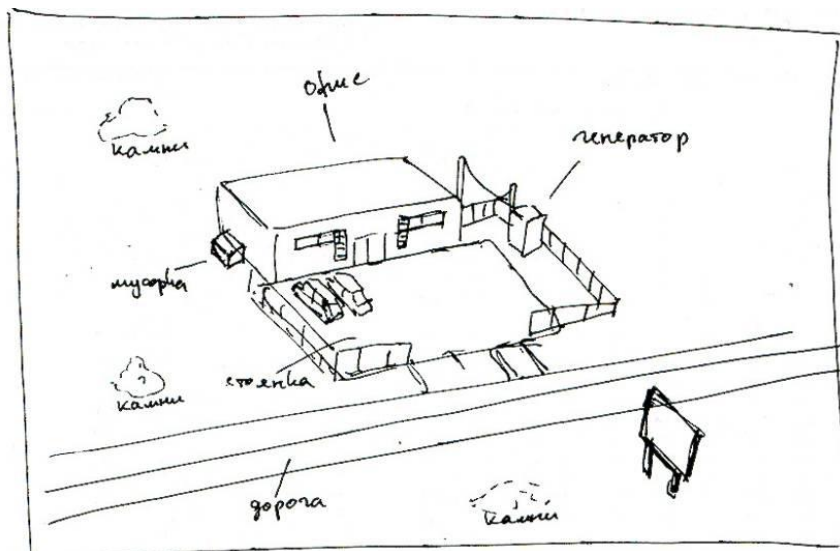
- Создать ощущение изолированности карты мира, как это было в F1. То есть дать игроку ощущение, будто дальше на север и на восток карта мира не просто обрывается, а плавно переходит в некие бесплодные мертвые земли, опустошенные ядерными ветрами. Путешественники боятся преодолевать этот путь, никто там не живет.
- Поддерживать эксплоринг и свободное изучение карты мира на раннем этапе игры, где всего этого определенного не хватает. К тому же этот участок карты мира слишком пуст.
- Первая встреча с рейнджерами.
- Дополнительная помощь в квестах Блэк-Рок.

Предыстория

Дата	Событие
2077	После Войны местные патрульные стали дичать и превращаться в диких гулей. Заключенный за решеткой умер от голода.
2140	На пост случайно забредает рейнджер и попадает в западню, но в этот момент случайно приходит Скиталец.

Планировка

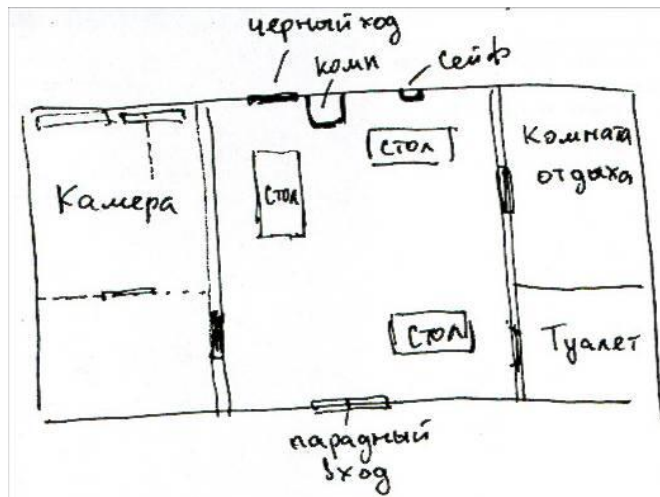
Локация №1 – Здание дорожной службы



-
- Парковка служебных автомобилей. Здесь бродят гули и не дают пройти в офис.
 - Возле парковки будка с резервным генератором. Его можно запустить. Это даёт: освещение в здании и на улице + возможность использовать компьютер + сбор гулей в определенном месте у фонаря.
 - Патрульные машины. «Когда-то эта патрульная машина рассекала трассы на огромной скорости в погоне за нарушителями. Теперь же на ней далеко не уедешь.»



-
- Здание дорожной службы:
 - Желательно особо оформить здание. На крыше спутниковая антенна.



-
- Типовой сейф с лутом (стимуляторы, револьвер с патронами и пр). Ключ у одного из гулей, но можно взломать навыком.
- Компьютер, работает только после подачи энергии от генератора.
 - Запись переговоров: «Пост Невадского дорожного патруля! Ответьте! (тишина) Пост Невадского дорожного патруля! Ответьте! (тишина) Есть там хоть кто-нибудь? (щелчок) Ох наконец-то... На связи группа военных из армейской базы Хоторн. Нам нужна ваша помощь. Как слышно, прием? (в ответ сиплое дыхание) Прием? (опять сиплое дыхание) Прием!? Я слышу, там кто-то есть! Ответьте! Пожалуйста! Вы не одни, нас тоже прижало ядерными взрывам. Мы могли бы вам помочь. (сиплый голос издает протяжный звук и затем произносит жутким неразумительным голосом "вой... на?..") Э... Да. Война. Америка подверглась ядерной атаке. Вы еще не поняли? (голос) Вой... на... Ядер... ная... -- О господи, да что с вами!? Вам нужна медицинская помощь? Вы ранены? (голос пропадает) Стойте, не отключайтесь... Проклятье...» (за чтение дается опыт)
- Камера предварительного заключения, внутри скелет нарушителя. Ящик с конфискатом.
- Пожарный выход, который позволяет обойти гулей, но он заперт.
- Где-то здесь топливо для мотоцикла.
- Мусорный бак со случайным лутом сбоку здания.
- Федеральная трасса 88, частично занесена песком, на обочине много мусора. Рекламный билборд, дорожные указатели.
- Место встречи в углу карты – здесь ГГ и рейнджер должны встретиться после побега.
- ? Руины по периметру.

Персоналии

Рейнджер

- История персонажа:
 - По сюжету, он спустился с гор с целью найти патроны и оружие.
- Образ персонажа:
- Снаряжение:
 - Вооружен револьвером.
- Диалог:
 - Про гулей, их историю, их послевоенный уклад жизни
 - Про рейнджеров и их базу
 - Про то, как он тут оказался и про скелет за решеткой
 - Про запертый сейф с намеком на ключ, про освещение и генератор
 - Важно: рейнджер не может показывать координаты каких-либо мест на карте мира, но может упоминать сами локации.

Дикае гули

- История персонажа:
 - Бывший дорожный инспектор, который гулифицировал после Войны и одичал.
- Образ персонажа:
 - Спрайт Ленни. В описании гулей значится, что на них остатки патрульной одежды.
 - Гули должны стать хорошими врагами на начало игры, особенно пока у ГГ нет нормального оружия и патронов.
 - Если ГГ запустит генератор и уличное освещение, то гули собираются в у фонаря и освобождают проход к офису.
- Снаряжение:
 - Какие-то мелкие довоенные предметы (патрон, крышка), лучше по рендому.
 - Гуль по имени Брайан Йоргенсен обладает ключами от сейфа и офиса.
 - Каждому можно поместить по значку дорожной службы, которые можно сдать в Блэк-Рок за крышки и славу.



○

События

Спасти рейнджера

- Встретиться с рейнджером (заперся в камере предварительного заключения). Для этого придется обойти гулей (черный ход, уловки с генератором, скрытность) или сразиться с ними.
- Вылечить раны рейнджера стимулятором (есть в местном сейфе) или медицинскими навыками.
- Бежать вместе с рейнджером и встретиться в удаленной точке на карте. Там рейнджер благодарит ГГ, повышает славу, дарит немного патронов. См также описание лагеря Рейнджеров, где персонаж появится и расскажет про подвиг ГГ.
- (дополнительно) Рейнджер говорит, что гулям не место на этой земле. ГГ может согласиться и решит убить их всех.

Город-Призрак

Описание

Развалины посёлка Мак-Дермитт на границе Невады и Орегона. Локация находится на севере штата в бесплодной пустыне.

Население вымерло в первые дни после Войны. С тех пор дома медленно уходили в песок, отдаваясь природе и становясь одним из многочисленных городов-призраков мира Fallout. Ныне полуразрушен и заселен радскорпионами – единственными существами, которые могут здесь поселиться.

Моральная дилемма

Локация используется лишь как иллюстрация к Апокалипсису – это пример заброшенного со дня Войны города-призрака в бесплодной пустыне.

Назначение локации

- Локация для ощущения изолированности карты мира и поддержки эксплоринга – см Пост НДП.
- Здесь обитает скорпион-легенда, о котором говорят в Блэк-Рок и Джерлактауне.

Замечания

- Лучше бы назвать «Призрачный город», но для карты мира это довольно длинно. В своем названии город отображает не только заброшенность, но и то обстоятельство, что бесплодная северная пустыня регулярно скрывает развалины песчаными бурями, изрядно запутывая редких путников и охотников. Дороги к городу уже засыпаны песком.
- McDermitt – аутентичный посёлок на границе Невады и Орегона. Чуть южнее находится территория индейской резервации (Форт Мак-Дермитт Индиан Резервейшен). Городок маленький, выполнен в духе вестерна.
- На картах происходит облучение по таймеру.

Предыстория

Дата	Событие
2077	Великая Война. Местные немногочисленные жители этого дремучего забытого города не сразу поняли, что случилась, поэтому совершенно не торопились укрыться от последствий ядерных ударов. Вскоре городок накрыло радиоактивной пыльной бурей с севера, которая бушевала в долине несколько часов и сильно облучила местность. Люди заперлись по домам. Немногочисленные антирадиационные препараты были закончились. Через пару дня в городке не осталось ни одной живой души. С тех пор поселение было необитаемо и лишь редкие путешественники могли случайно забрести сюда, следуя за миражом пустыни.
2140	Развалины посещает Скиталец, преследуя скорпиона-легенду.

Планировка

Локация №1 – Безлюдные улицы

- Фраза при первом посещении: «Это поселение оставалось необитаемым многие десятилетия. Возможно, вы первый человек, вступивший на эти земли за последние 70 лет.»
- Трасса 95 в направлении север-юг через всю карту. Параллельно ЛЭП с оборванными проводами. Локация существенно занесена песком. Песок на крыше зданий. Здесь почти нет растительности – только редкая сухая трава и пережаты-поле.



- Несколько мощных радскорпионов на улице.
- Аутентичный бар на два этажа. Возле входа проржавевший мотоцикл.





-
- Кассовый аппарат с довоенными деньгами. Полки для напитков за барной стойкой: довоенный виски, ядер-кола, немного крышек.
- На втором этаже дробовик с патронами. Записи хозяина, проясняющие печальную историю дня Апокалипсиса.
- Аутентичное казино. Вход заперт, нужно взламывать/выламывать или войти через черный ход. В кассовом аппарате довоенные деньги (число зависит от Удачи).



-
- Жилые дома для заполнения. Сильно обветшали. Среди лута монтировка и немного мелочи. Но кроватях скелеты.



-

Персоналии

Радскорпион-легенда

- Об этом персонаже много слухов ходит в ближайших селениях – Блэк-Рок и Джерлактауне. Скорпион иногда покидает бесплодную пустыню на время охоты, а затем возвращается сюда. Однажды кому-то удалось вонзить в скорпиона копье, которое до сих пор торчит обломком из панциря.
- В инвентаре нестандартный для скорпиона набор лута – 1 копье, что-то из пустошной еды (фрукт, игуана, вяленое мясо), крышка.

Лавлок

Описание

Довоенный городок недалеко на северо-восток от Нью-Рино. Долгое время здесь не было жизни, пока однажды небольшая группа беженцев из Рино не перебралась в Лавлок. Этим людям невероятно повезло запустить местную оросительную станцию, и вот голая пустыня вновь позеленела от маисовых зарослей. Увы, на запах скорого урожая слетелись и стервятники со всей округи. Теперь работагам на плантациях приходится делиться результатами своих трудов с навязчивыми нахлебниками – кланом рейдеров, которые одновременно же выступают в роли оберега для жителей от других кланов.

Моральная дилемма

В этом месте происходит симбиоз сильных и слабых. Слабые почти добровольно становятся рабами сильных, и всех это устраивает. Паразиты хоть и паразитируют на сельчанах, но в свою очередь также оберегают их от нападков со стороны. Стоит убрать паразитов – как тут же появятся новые, возможно, еще более тяжелые на руку. Нужно им найти где-то взаимопонимание, иначе симбиоз прекратится гибелью общины.

Замечания

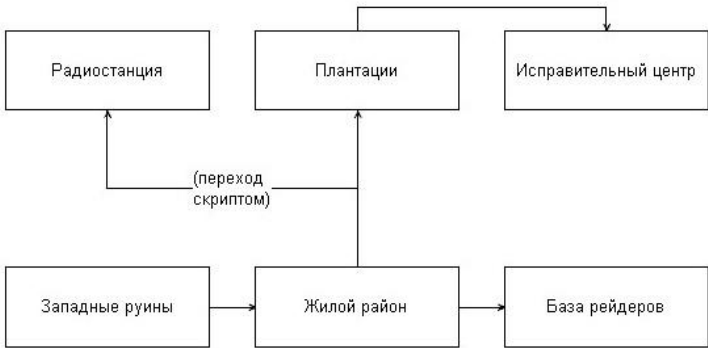
- Преобразовать общину из индейской в латиноамериканскую.
- Местным немногочисленным детям можно раздавать ядер-колу за +1 репутации и карму, но только раз для каждого, иначе это будет читерством.
- Для зданий требуется своя архитектура – треугольные крыши, деревянная ветхая застройка, поселение не пострадало от ядерных взрывов напрямую, поэтому не может быть черным как Хаб, на улицах много мусора от ветхости строений (упавшие заборы, отвалившиеся двери, сломанные доски). На локациях может быть относительно много деревьев. В первые дни после Войны местные жители наверняка заколотили окна и двери, построили баррикады вокруг домов.



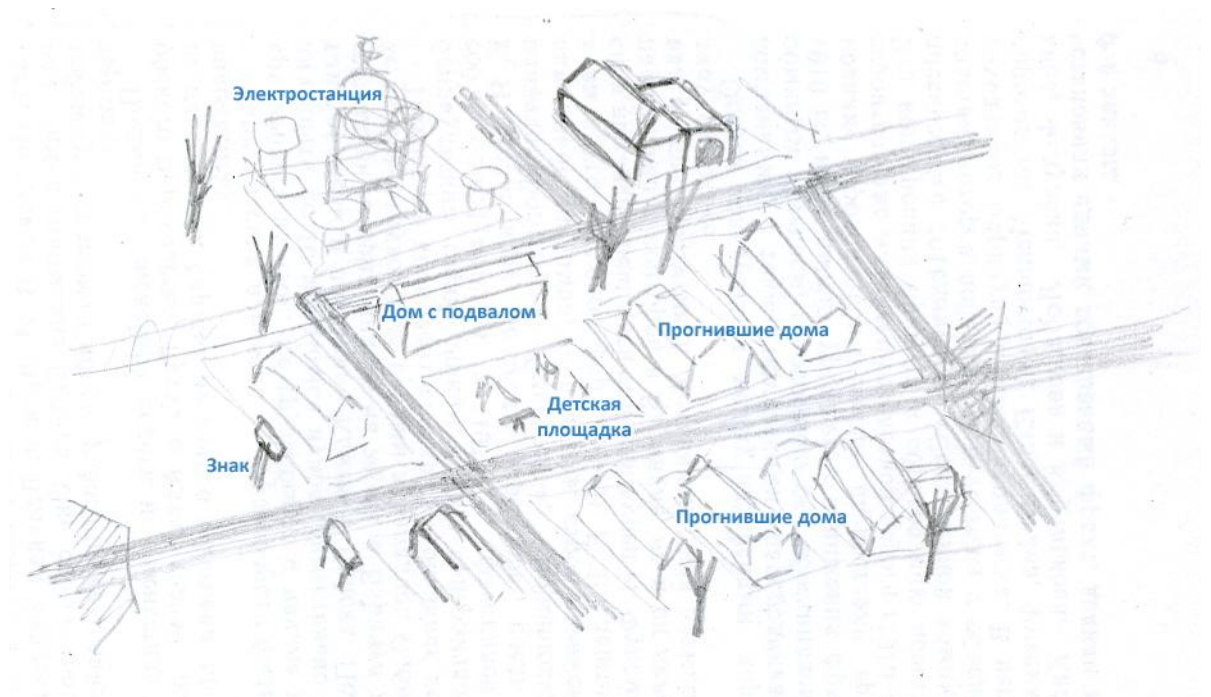
Предыстория

Дата	Событие
2077 - 23 октября	Великая Война. На улицах городка назначен комендантский час. Жители забаррикадировались в домах и подвалах, спасаясь от радиации (убежища здесь не было). До сих пор сохранились дома с заколоченными ставнями и дверьми, в подвалах остались скелеты.
2077 - 24 октября	Некоторые женщины и дети были эвакуированы утром на школьном автобусе в неизвестном направлении. Их снабдили медикаментами от радиации. Судьба их неизвестна. Днём некоторые другие жители самостоятельно покинули Лавлок, уезжая обычно в направлении Рино. Никто из них не вернулся.
2077 - 25 октября	В Лавлоке стали возникать вспышки мародерства и диверсии, в том числе из-за нескольких беглецов из Рино, спасавшихся от беспорядков. Начался мор от радиации.
2077 - 26 октября	В исправительном центре случился бунт. Его удалось остановить стрельбой на поражение. После этого руководство приняло решение расстреляли всех заключенных, чтобы не переводить провиант.
2077 - 29 октября	Население Лавлока почти вымерло. Выжившая бригада военных из Хоторна проехала по опустевшим улочкам Лавлока на БТР. Они обнаружили здесь полумертвый город с несколькими больными, поэтому вскоре отправились дальше на север.
2077 – 10 ноября	В Лавлоке погиб последний местный житель, выживший благодаря своим запасам и укрепленному подвалу. С тех пор Лавлок был необитаем.
2110	Впервые в эти руины приходят старатели из Рино в поисках полезных вещей для обмена. Со слов этих старателей о руинах Лавлока стало известно в Рино. С тех пор сюда изредко приходят старатели.
2131	В поселение пришли первые беглецы из Рино. Они основали здесь сельскую общину, возобновили работу плантаций и стали выращивать маис. Им повезло, так как они наткнулись на все еще рабочую оросительную систему, её надо было лишь почистить и реконструировать.
2134	На общину впервые напали рейдеры. С тех пор набеги рейдеров стали проводиться все чаще.
2137	Поселение было захвачено бандой Большого Луи. Банде пришлось драться с другими бандитскими группировками за право владения этой территорией. Банде повезло собрать оружие и боеприпасы в тюрьме, чтобы увеличить свои силы. Сельская община договорилась с Луи о паразитирующем покровительстве.
2140	В поселение приходит Скиталец по пути в Рино.

Планировка



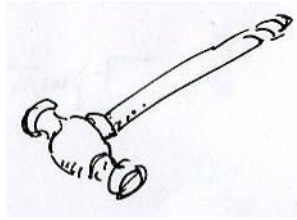
Локация №1 – Западные руины



-
- Это стартовая карта локации.
- Нежилой заброшенный район на пути к общине. Простой лут и враги-крысы.
- В начале карты знак у дороги или граффити на стене с надписью вида «Эта территория банды /name».

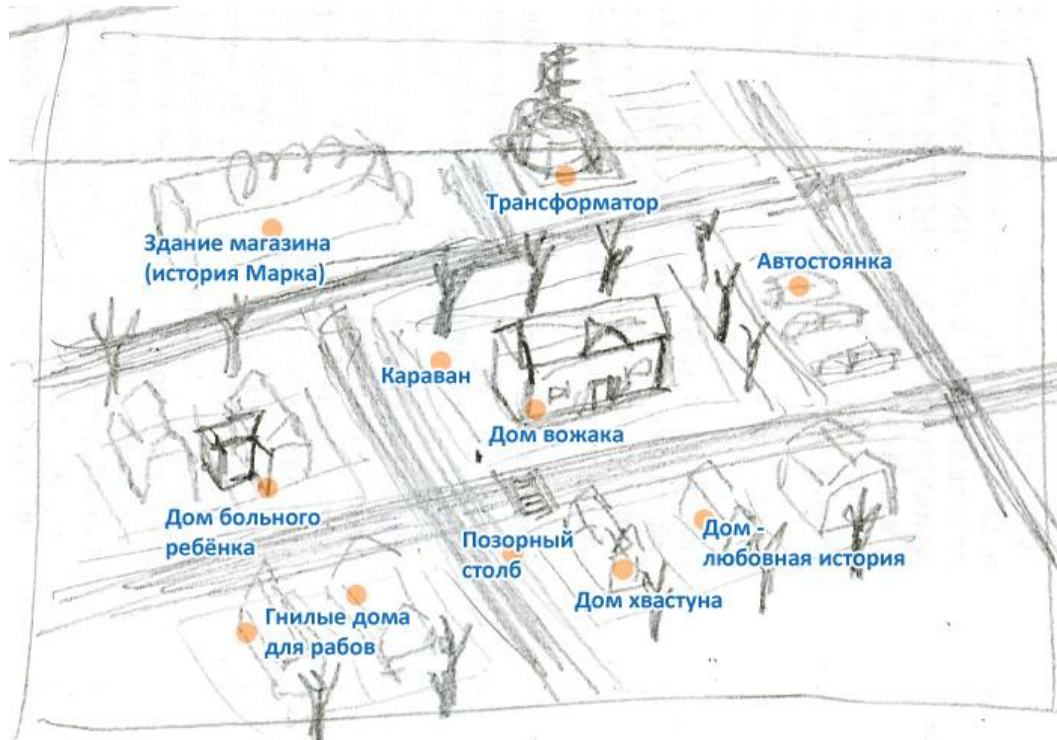


-
- Детская площадка с качелями. Здесь же аллегорично разместились пара могил со случайным лутом.
- Дом у входа на карту:
 - Вместительные полки, чтобы игрок мог там хранить свои вещи.
- Дом с подвалом:
 - В доме и подвале множество крыс, скелеты жителей.
 - В подвале кувалда или ее низкоуровневый аналог – труба с Т-образным переходником, которая стоит у стены.



-
- Ветхий дом с подвалом:
 - Планировку следует сделать зигзагообразной.
 - В доме также могут быть крысы.
 - Вход в подвал разрушен, для проникновения нужно разобрать завал Силой или монтировкой/кувалдой.
 - В подвале выживший старатель, искавший здесь ценные вещи, но попавший под обвал. Его нога сломана, можно вылечить стимулятором или навыком, а можно прикончить за тот лут, который он с собой носит и который собрал на руинах.
- Прогнившие дома по периметру карты:
 - Здесь встречаются крысы и примитивный лут.
 - Среди вещей записка или голозапись, раскрывающая предысторию Лавлока после Войны.

Локация №2 – Жилой район



- На севере – переход к Плантациям, слева – переход в Западные руины Лавлока, справа – переход на Базу рейдеров.
- В дневное время жители выходят на улицы и бродят, имитируя деятельность, в ночное время идут по домам. У домов горящие бочки для атмосферы.
- Дом старейшины – самый крупный из жилых домов здесь. Перед домом свободная площадка.



○

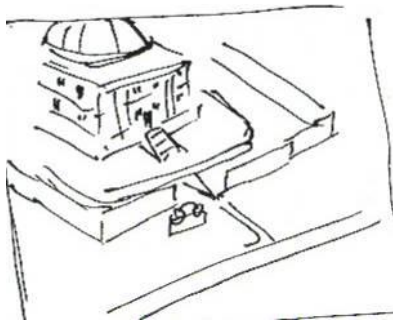
- Жилые дома вокруг для отдельных семей и жителей.
- Выделить место под караванщиков.
- На севере заброшенное здание бывшего магазина. Здесь размещается старатель Марк из Рино, бежавший от Райта. Пустой автомат ядер-колы, реклама ядер-колы, ржавая вывеска на крышке.



○



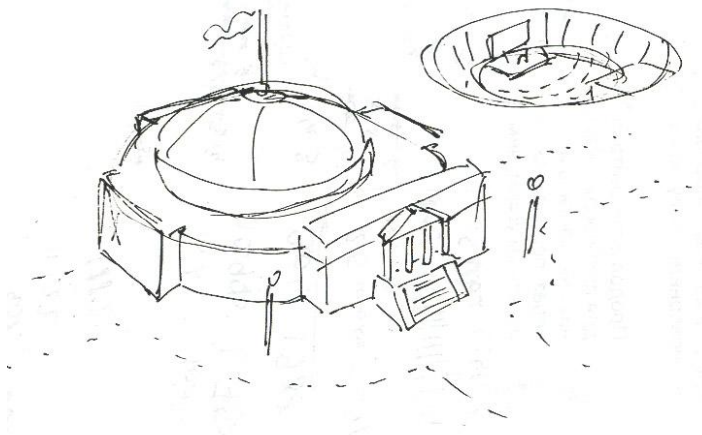
Локация №3 – База рейдеров



- База обустроена в здании бывшей ратуши, аутентичное строение. Два этажа и подвал.



- Первый этаж. Здесь максимум рейдеров, самогонный аппарат, запертый оружейный склад (ключ у лидера, на складе оружие с территории тюрьмы).
- Второй этаж занимает зал для собраний.



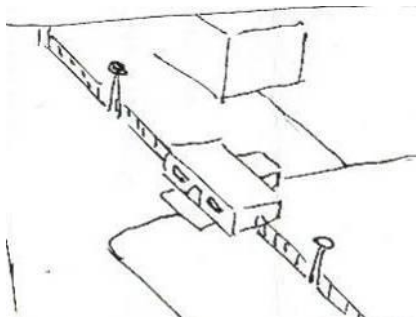
- Терминал на втором этаже. Среди данных упоминаются: начало войны, повышенный радиоактивный фон, военный режим на улицах, бунт в тюрьме, преступления местного населения на почве паники, постепенное вымирание населения и др.
- В подвале держат заложника из каравана.
- Вокруг здания сквер, обнесенный забором из мусора и баррикадами (частично еще в дни после Войны). Тактически бродит несколько патрульных.

- Руины по периметру, в них могут быть низкоуровневные ловушки рейдеров.

Локация №4 – Плантации

- На юге – переход в Жилой район, на западе – переход на карту мира, на севере – к Тюрьме.
- Карта кардинально отличается от 1.00, здесь нет хищных растений и нет упавшей ступени ракетоносителя.
- Плантации маиса с разделением на квадратные сектора. Отобразить на уровне диалогов, что маис – единственное растение, которое удалось эффективно культивировать в местных постядерных условиях.
 - Ящик на плантации с соответствующими вещами (веревка, местная продукция, рядом можно лопату поместить)
- Справа небольшое реконструированное здание насосной станции, которая снабжает водой довоенную оросительную систему. Система представляет собой трубы, идущие через всю карту. В здании обитает Микки, не забыть спальный матрас на полу. На крыше (или рядом на стальной опоре) мощные фонари, которые можно включить ночью для более эффективного обнаружения Твари.
 - Возле здания стога сена, оружия труда, тачки, лопата.

Локация №5 – Исправительный центр



- Огороженная территория тюрьмы недалеко от Лавлока. Аутентичное место. Так как центр большой, то достаточно показать лишь его часть, давая намёк на то, что территория больше.



○

- Первый уровень карты – автотрасса, проходная, забор с наблюдательными вышками, административный корпус, предупредительный знак на въезде.



○

- Второй уровень карты – внутренняя территория, пара бараков, спортивная площадка. На площадке множество скелетов от расстрелянных заключенных вскоре после Войны. Некоторые камеры в бараках заперты.



○

- В зданиях осталось мало полезных вещей – их растащили рейдеры и местные жители (частично вскоре после Войны, частично в настоящее время). Самое ценное лежит в сейфах.
- В зданиях многочисленные следы бунта – столы перевернуты, турникеты сломаны, двери раскрыты или выбиты, на стенах следы от пуль и т.п.
- Использовать инфотриггеры для прояснения, что же здесь произошло.

Локация №6 – Радиостанция

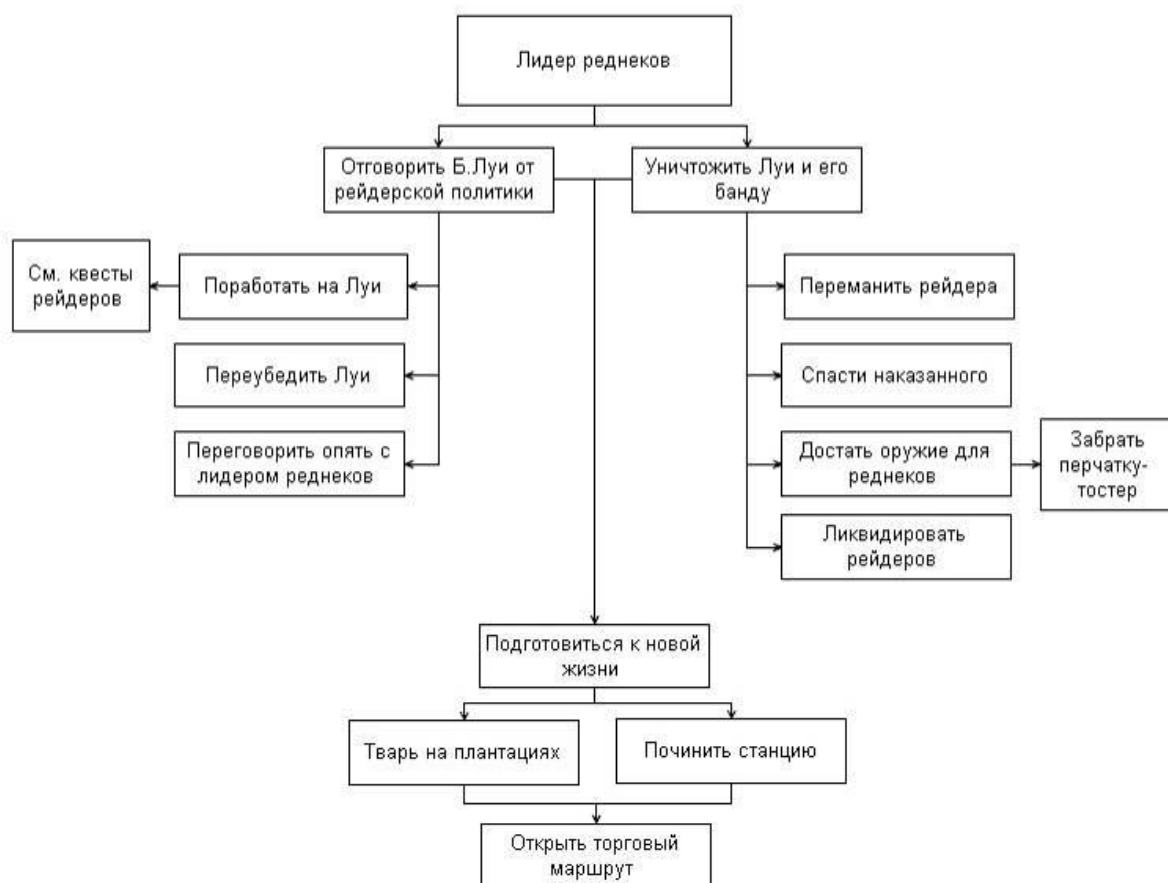
- ? Похоже, локация окажется лишней. Уточнить по сюжету.
- Аналогично 1.00, но пересмотреть детали и улучшить графику. Едва ли эту станцию будут использовать как место для проведения ритуалов, так как теперь община имеет мексиканский акцент.
- Упавшую антенну заменить стоячей.

Персоналии

Лидер бандитов

- Следует пересмотреть образ персонажа. Заимствует некоторые черты мафиози, стремится создать свою продовольственную и торговую империю в этом районе. Персонаж считает себя поводырем, пасущим овец (рабочих плантации).

События



Продвижение по основному сюжету

По сюжету сюда отсылают в Блэк-Роке и Джерлактауне, как бы направляя в Рино. В Лавлок ГГ находит караван, намеревающийся отправиться в Рино. К нему можно присоединиться, однако у каравана возникли проблемы с рейдерами – те схватили караванщика и держат взаперти, рассчитывая на выгодный обмен. Игрок может спасти караванщика боем, скрытно, выкупом (лучше сделать через бартер, как с Танди в F1). Только после этого можно примкнуть к каравану, тот сначала отправится в Старый Мотель, а затем (если выживет в Мотеле) в Рино.

Квесты лидера общины

- Говорим о проблеме с рейдерами. Просит спасти из плена рейдеров караванщика.
- На предложение о ликвидации рейдеров отвечает негодованием – местные жители трусливы и бессильны, им нужна защита. ГГ готов научить их жить самостоятельно. Лидер сначала требует доказать свою силу – квест найти и уничтожить Тварь на плантациях, которую не могут уничтожить рейдеры.
- Подготовиться к битве с рейдерами:
 - Переманить на свою сторону рейдера, см Любовная история.
 - Выпросить у Микки его оружие. Тот сделал перчатку из тостера.
 - Достать холодное оружие для жителей со склада рейдеров.

- Отравить ядом скорпиона самогонный аппарат на базе рейдеров – погибнет 2-3 рейдера.
- Парочка рейдеров пришли издеваться над кем-то в Жилой район. В помощь для битвы даются сельчанине. Но можно уговорить рейдеров мирно убраться отсюда.
- Напоить алкоголем рейдеров перед атакой.
- Убедить караванщиков тоже напасть на ратушу для освобождения товарища из плена.
- Собственно осада базы рейдеров.
- Вместо атаки можно переубедить лидера рейдеров в его паразитической политике. Для этого сначала неизбежно выполняем линейку квестов за рейдеров и затем мирно уговариваем пойти на уступки и дать больше свободы общине.
- Так или иначе, в конце получаем квест на организацию постоянного торгового пути с Рино. (ранее этот процесс сдерживала банда).

Квесты лидера банды

- Первый диалог с лидером банды и просьба взять в банду. Выполняем задание на вступление в ряды рейдеров, см ниже.
- Прогнать или уничтожить парочку конкурентов в Западных руинах. Те стоят на детской площадке. Прогнать можно уговором, крышками или битвой.
- Вскрыть оружейную в Тюрьме, которую до сих пор не удалось вскрыть. Для этого нужен динамит, который есть у караванщиков, но те не захотят его так просто отдавать.
- После получения снаряжения в запасниках Тюрьмы даются квесты в Рино:
 - Ликвидировать предателя в Рино.
 - Отнести кейс с Рино одному из боссов как подарочек для будущих контрактов. Лидер рейдеров намеревается покупать в Рино рабов, чтобы те работали на плантации.

Вступить в ряды рейдеров

Для этого нужно доказать свою полезность банде. Варианты на выбор:

- Иметь отрицательную карму.
- Победить *одного* из рейдеров в рукопашной битве. При достижении нижнего порога ОЗ у противника вызывается диалог, в котором противник сдается. На что ГГ может продолжить бой до убийства или сохранить ему жизнь.
- Выкрасть что-то из рюкзака у лидера общины.
- Играя за медика принести наркоты (стимуляторы, баффаут, психо, ментаты).

- Красноречием уговорить лидера обойтись без этих глупостей.
- Взломать замок в каком-то специальном помещении.

Любовная история

[Продумать детали]

Девушка на селе и парень из банды встречаются, но обеим не хочется показывать этого своим соратникам. Девушке не нужна дурная слава и плохие отношения с сельчанами, а рейдер должен показывать себя жестоким перед другими членами банды. Квест стартует как часть местного сюжета от лидера общины. Тот просит завербовать на сторону общины бандита перед тем, как ликвидировать банду. В этом случае рейдер переносится на карту Жилой район, а на карте Базы рейдеров станет одним врагом меньше.

Тварь на плантациях

Некая Тварь вредит посевам и нападает на людей. Из-за зарослей маиса ее сложно поймать. Местные боятся этой твари и стараются работать на плантациях по несколько человек. Лидер общины просит избавить от неё. Рейдеры не смогли этого сделать.

- Поговорить с рейдерами о Твари. Высоким Красноречием или хорошим отношением можно уговорить дать патронов для борьбы с тварью, так как рейдеры тоже заинтересованы в этом. «Я сумею справиться с такой тварью, вылавливал многих и эта не станет исключением. Но мне нужны боеприпасы.» **Впрочем**, было бы интереснее выпросить рейдера в напарники для битвы.
- Поговорить о Твари с Микки, который следит за Плантацией.
- Встретить Тварь ночью на плантации и ликвидировать. Тварью окажется малый коготь смерти (или **кротокрыс?**).
 - Можно усложнить процесс встречи необходимостью разжигать костер на плантации и класть туда приманку из мяса.
 - Для мирной игры должна быть возможность устроить на тварь ловушки, куда ее можно завести в бою.

Старатель Марк

Беглого от Райта старателя переместить из Блэк-Рок в Лавлок, а то БР слишком далеко. Отношение к Марку среди мирного населения неоднозначное — одни будут рады новому лицу с таким опытом, а другие подозревают, что он накликает на них беду. В отличие от FoN 1.00, Марк будет появляться на карте с самого начала, а не только после взятия квеста у семьи Гейтов.

Позорный столб

В жилом районе на улице к столбу привязан некий бедолага (сделать его объектом scenery). Его наказали рейдеры и предупредили население, чтобы те его не отвязывали, иначе хуже будет. ГГ может:

- Проигнорировать. Через неделю персонаж пропадет с карты.

- Развязать. Лидер банды будет очень недоволен и выдаст особую реплику в начале разговора, но повышается карма и репутация в общине. *«Говорят, это ты отвязал /пате от столба. Дерзкое решение. Ты хоть понимаешь, против кого выступаешь?»*
- Убить, чтобы не мучился. Однако если криттер станет scenery, то это будет невозможно. Как вариант персонажа можно заточить в клетку, но это уже немного надуманно.
- Уговорить рейдеров Красноречием отпустить.

Лечение мальчика

Лечение мальчика в 1.00 было несуразно раздутым и усложненным.

- Перед лечением узнаем о проблеме у лидера общины.
- Получаем разрешение на лечение. Если разрешение не получено, то можно уговорить самого мальчика на операцию втайне.
- Перед лечением обследуем пациента, чтобы определить травму и способы лечения.
- Применением нескольких препаратов или высокий навык медицины. Два результата операции:
 - Успешная операция, получаем повышение репутации и кармы.
 - Неудачная операция, малец остался без ног, минус к репутации и карме.

Мотель

Описание

Довоенный мотель, заброшенный на первый взгляд. Лишь ветер да собаки патрулировали местные улочки по ночам. Так думали все, кто бывал тут. Но никто не мог и догадываться, насколько коварным окажутся темные коридоры Мотеля, в которых завелся... призрак!

Наш Скиталец попадает сюда только вместе с караваном из Лавлока по пути в Рино. Для свободного посещения локация недоступна.

Моральная дилемма

Можно ли судить человека за проступки, которые он совершил очень давно?

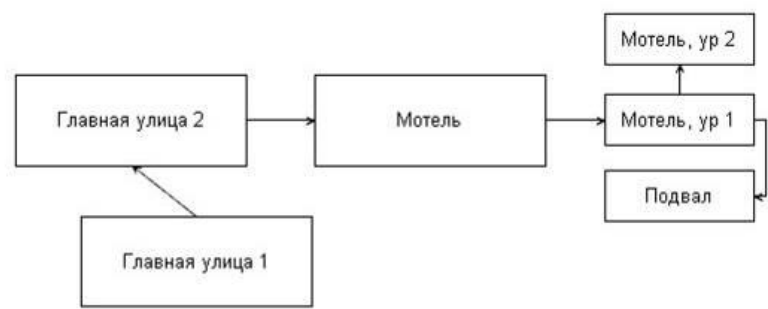
Замечания

- Важно: Здесь нельзя отдыхать.
- Лучше бы назвать Старый Мотель, но слишком длинно для этого участка карты мира.
- Локация расположена на базе реального городка Фаллон.
- Это место можно обнаружить только при взаимодействии с караванщиком в Лавлоке, сначала выполнив его квест, а затем присоединившись к путешествию в Рино. До этого путешествия локация на карте не отображается.

Предыстория

Дата	Событие
2077 – 23 октября	Великая Война. Половина жителей Фаллона тут же переехало в Рино. Оставшееся население (и без Войны немногочисленное) вымерло от радиации на протяжении недели.
2077 – 25 октября	??? В Фаллон перебирается Илай Горбински и укрывается в подвале с запасами еды и медикаментов.
2140	В мотеле неудачно останавливается караван, с которым следует Скиталец, и попадает в западню Илая.

Планировка



Локация №1 – Главная улица

- С этой карты нельзя выйти на карту мира, чтобы игрок не смог покинуть ее раньше времени. Выход будет на следующей карте, но там другая уловка.
- Через карту идет прямая дорога, но посреди дороги бродят бешеные собаки. Таким образом, игроку придется обходить карту зигзагом, если он не хочет неприятностей. На дороге также могут быть баррикады (см Fallout Tactics), составленные здесь в смутное время вскоре после Великой Войны.
- В начале карты поместить большой дорожный указатель с городами Fallon и Reno:



-
- По бокам дороги развалины домов, среди которых может быть бедный лут и примитивные ловушки на человека.
 - Одна из ловушек в автомате ядер-колы, который зазывает цветными репликами посетителей, но при контакте жахает электричеством. Внутри крышки от бутылок.
 - На одной из стен надпись краской «Бойся Илая».

Локация №2 – Старый мотель

- Обнести вокруг забором с воротами, чтобы игрок не убежал с карты раньше времени. Выход на карту мира находится за периметром и станет доступен лишь после завершения местного сюжета.
- Пока плохо понятна планировка территории, но она быть замудренной. Скорее всего, мотель стоит разделить на два больших строения. См также мотель в Некрополе и город трапперов в Кламате.



-
- Номера мотеля:
 - В одном из номеров записка прошлой жертвы Илая, в которой говорит о странных делах в мотеле – люди пропадают, кто-то запирает двери, ночью слышны шаги и пр. Надо, чтобы игрок обнаруживал записку до того, как сюжет вывернет на Илая.
- Прачечная. Здесь должна лежать монтировка.
- Общественный туалет.
- Потайной подвал Илая.

Персоналии

Илай Горбински

- История персонажа: Аналогично Илаю в FoN 1.0, но под реалии новой локации. Илай мог быть детективом или сотрудником спецслужб, который гонялся за преступником.
- Образ персонажа: Аналогично Илаю в FoN 1.0, но под реалии новой локации. Спрайт гуля Ленни. В бою должен быть сильным противником. Регенерирует в бою, но немного.
- Снаряжение: связка старых грязных ключей от всех замков в мотеле.

События

! Сценарий слишком прямолинеен и лишен свободы выбора.

Ночлег для каравана

- Когда игрок попадает сюда с караваном, караван из одного брамина и трех человек остается стоять в начале локации. Вожак просит ГГ разведать обстановку впереди по дороге и найти безопасный путь. ГГ должен пройти выйти на другую карту – к мотелю.
- Выйдя к мотелю, интерфейс блокируется, затухает экран, караван и ГГ принудительно размещаются в центре огороженной территории, ворота запираются до конца местного сюжета.
 - Если ГГ перед этим атаковал караван, то принудительного перемещения не происходит. Однако если ГГ пройдет вглубь территории, то в режиме кат-сцены ворота закроются.

- Караванщик вызывает принудительный диалог и просит принести что-то (дрова?) для организации ночлега. ГГ обследует ближайшее здание, натывается на ловушки, находит дрова. Принеся их караванщику, тот говорит, что куда-то исчезнет один из членов каравана, просит найти его.
- ГГ заходит в прачечную и находит там голову в стиральной машине (отсылка на фильм «Идентификация»). Идет докладывать начальнику каравана, но того и след простыл. Оставшийся член каравана рассказывает про крики, шум и что ворота теперь заперты снаружи, их нельзя открыть. Он просит найти начальника каравана и ключи от ворот. Уликой становятся кровавые следы, по которым ГГ обнаруживает ранее недоступный спуск в одном из удаленных строений или помещений мотеля. Спуск заблокирован, нужно найти монтировку для вскрытия или иной силовой метод.
- ГГ спускается в подвал Илая, где обнаруживает несколько тесных помещений со следами прошлых жертв. Самое крупное помещение оборудовано средствами видеонаблюдения за мотелем, которые до сих пор работают.
 - Одно из помещений заперто, внутри лежит тело начальника каравана. Нужно найти способ пробраться внутрь: взломать навыком, выбить дверь силой, взломать Наукой систему слежения в комнате выше. Караванщик окажется жив, берем его в напарники и выводим наружу. Попутно можно изучить через видеонаблюдение обстановку на карте.
 - Далее задача – вернуться к оставшемуся снаружи члену каравана. Тот спрятался на кухне в морозильной камере. ГГ и начальник находят его, тот в истерике и ужасе, говорит о том, что видел призрака, который пытался его убить, но не смог и ушел в помещение генераторной (или куда-то еще?). Бежим на место и обнаруживаем там Илая, диалог с которым заканчивается боем, если не уговорить его Красноречием. Ключи от ворот у Илая.

Новый Рино

Описание

Это место меньше всего в штате пострадало от последствий ядерной войны. Хотя многие жители погибли в первые дни после апокалипсиса, жизнь здесь продолжалась. Кто-то выжил в подвалах и частных бункерах, кому-то помогла кооперация горожан. Теперь город вновь подмигивает путникам неоновыми лампочками, вдохновляя на второй шанс. Население здесь уже не такое большое как раньше, а выбор благ и развлечений далёк до довоенных. И всё же этот город – оазис посреди пустыни. Нигде больше в постядерной Неваде не найти столь большого и живого города. Но, увы, за маской благолепия прячется коварство. Город раздираем изнутри различными силами и фракциями, которые довели его почти до состояния гражданской войны. Кто прав, кто виноват в этих спорах, уже никто не сможет найти ответа.

Моральная дилемма

Тема манипуляции одних людей над другими. Готовность обычных людей залечь под более могущественных, став «политическими проститутками». Кто-то все равно должен стоять у руля. И выбор есть. Но кому именно? Ведь все кандидаты и их режимы по-своему плохи.

На примере города также можно подмечать множество более мелких тем. Люди в городе более умны, но более хитры, чем люди на селе. В город возвращаются грамотность и наука, но вместе с ними и опасные знания из довоенной эпохи, к которым общество еще не готово. И т.д.

Замечания

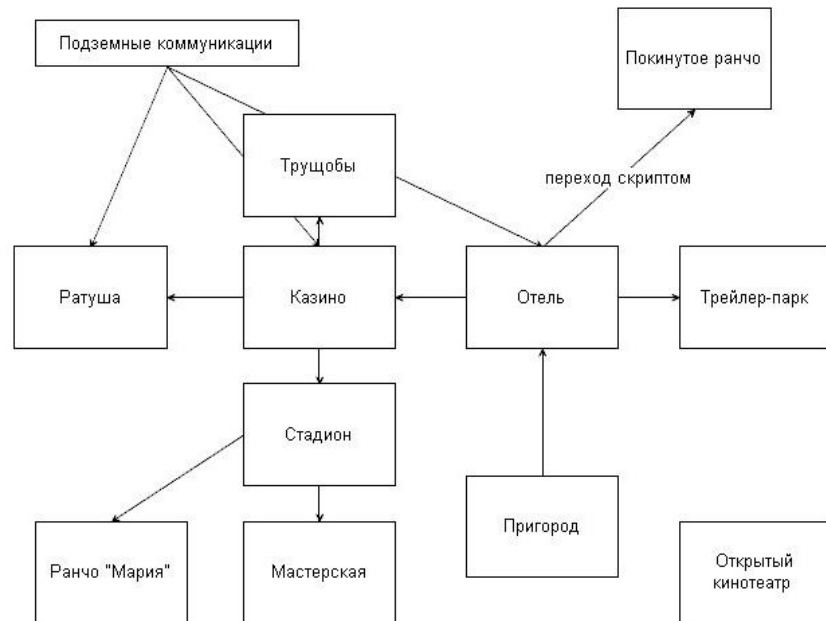
- Первое посещение Рино визуализировать атмосферным геймроликом. Вид издали на ночной город. Время при этом устанавливается на ночное, чтобы создать особую атмосферу.
- Драгдилеров переименовать в пушеров. При развитии навыке медицины пушеры дают скидку на товар.

Предыстория

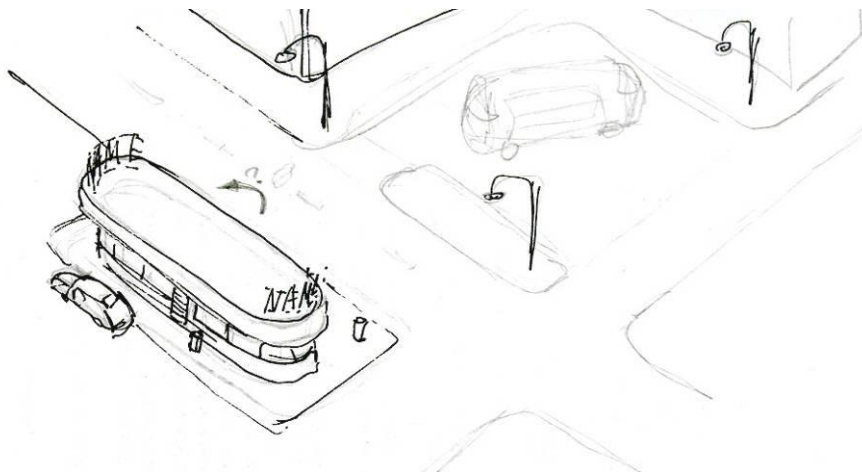
Дата	Событие
2077	Великая Война. На улицах Рино беспорядки. Массовое помешательство, мародерство, грабежи. Часть населения укрылась в эвакуационном бункере. Мэрия назначила комендантский час. Полиция концентрирует все свои силы в центре города. Через сутки небо чернеет и начинается радиоактивный дождь. Значительная часть вымрет в ближайшее месяцы от последствий облучения, беспорядков, антисанитарии и других проблем. Выжившим поможет пережить тяжелые времена сам город с его запасами, техникой и урбанизированной средой.
2077-2084	Борьба мэрии за власть в городе. Мэр ведёт себя как жестокий диктатор. Население города сильно сократилось из-за последствий Войны и беспорядков.
2084-2100	После смерти мэра-тирана власть в городе переходит кланам, каждый из которых управляет своим районом города. Кланы враждуют друг с другом, но в итоге

	находят баланс сил. Хуже всех рядовым жителям, которые вынуждены ложиться под эти кланы.
2100	Вторая смена поколений. Новые жители постядерного мира постепенно забывают о Старом мире и живут новым. Всплеск рождаемости.
2116-2122	«Золотой век» Нового Рино. Открываются развлекательные заведения, город восстанавливает некоторое мелкое производство. Но по-прежнему сохраняется клановая иерархия общества.
2135	Начало новой клановой войны. Отчасти в эту войну вмешиваются агитаторы Форты.
2140	Скиталец впервые приходит в Новый Рино.

Планировка



Локация №1 – Пригород



-
- Малолюдный район города на въезде. Здесь нельзя спать!
- Большая парковка под автобусы – здесь появится по сюжету Пустынный Дилижанс.
 - Здесь бродит дворняга, которую можно покормить, она причислится к team ГГ и будет его защищать в бою.

- Газетный автомат, в котором припрятана граната.
- Зброшенне кафе в ретрофутуристичном обтекаемом стиле по типу кафе в F3. Мусорный бак со случайным лутом. Здесь находится мелкая банда из 3 человек.

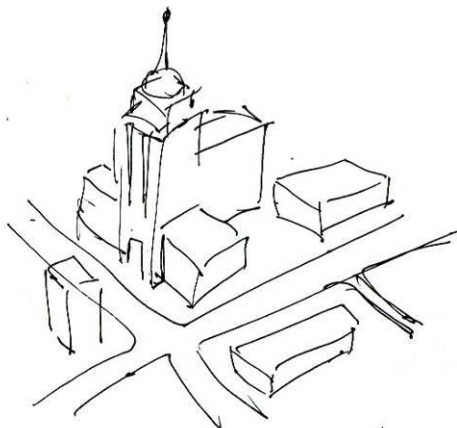


-
- Вожак банды Оррис + вышибала + девушка с уклоном в стилляг.
- Портировать сюда Орриса из Вегаса в 1.00.

Локация №2 – Отель

- Портировать сюда побитых караванщиков, на которых напали на Заправке (в 1.00 они располагались в Вегасе). Придумать другое название каравану или обойтись без названия.
- Портировать сюда квест из Солт-Лейка на продавца облученной колой, но с другим начинанием. Возможно, держатель кафе желает избавиться от этого конкурента.
- На месте жилых домов сделать рынок с несколькими торговцами. Стоянку караванов оставить на месте, но магазин использовать как разрушенное здание.
- Чувака из Уэндовера переделать под чувака из Форты, но он лишь рассказывает о городе, но не показывает его.
- Уличный знаток, который поделится информацией за мелочь. См. [Тлен](#) и [Болтовня Тлена](#).
- [обдумать] Охранник, которого можно нанять в качестве временного напарника, но он не защищает ГГ, если тот нападает на людей Томсона и Страйкера.

Локация №3 – Казино



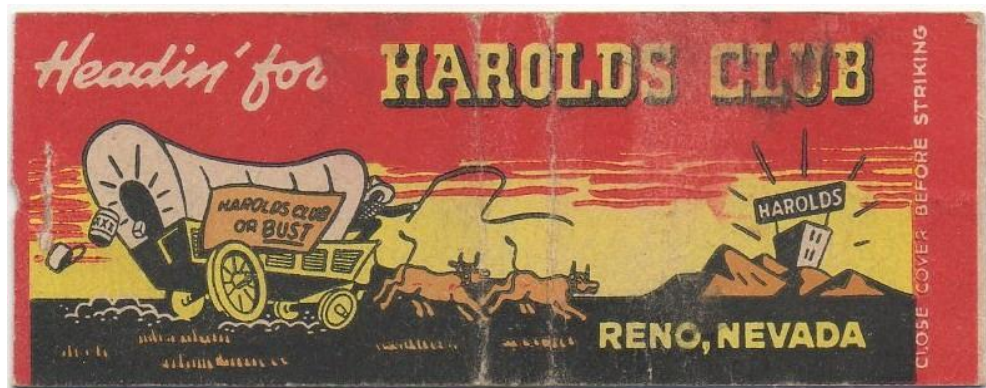
●

- Надо как-то разъединить казино и ночной клуб на два разных здания. Кафе «Коттон» переносится в район трущоб.
- Казино:
 - Отобразить в диалогах, что это единственное действующее казино в городе.
 - Реализовать фишки казино. Игры в казино происходят только на фишки.
 - Крупье должны играть нормальными костями, а шулерские уже сам игрок может подкинуть, если найдет их или купит у Мориса.
 - Портировать сюда Мориса из Вегаса в 1.00. Также продает шулерские кости и карты для повышения шансов на победу + джентльменский набор. Не говорит с ГГ, если тот станет своим человеком в казино.
 - Администратор даёт проверочный квест ГГ – избавиться от нежелательного гостя в казино. Желательно без шума. Только после этого дает рекомендацию своему шефу.
 - Босс казино при просьбе взять на работу теперь отправляет к администратору и только после его квестов дает свои.
 - Второй этаж отвести под жилые комнаты, а служебные помещения и босса перенести на 3 уровень карты.
 - Портировать в номер посетителя с отравлением из Вегаса в 1.00.
 - В один из номеров переносится Максон, которого просит убить босс рейдеров в Лавлоке (в 1.00 он был на стоянке караванов). Ночью он находится в казино, поэтому атака на него вызывает негатив со стороны охраны. Днем же он уходит в свой номер на 2м уровне, где его можно свободно убить. Его можно отравить ядом скорпиона. Размещать Максона с первого посещения карты, а не только по квесту.
 - Запертый номер с горстью покерных фишек.
 - Номер-люкс, заперт навыком 100. Ключ можно получить став своим человеком или выиграв N фишек в казино.
- Удалить проституток возле клуба Мамаши. Оставить только группу шлюх Томпсона и переместить к зданию Патрика.
- Сделать граффити на стене, которое появляется в конце местного сюжета. Три варианта: «Tommi rules!» при победе Томпсона, «Straiker rules!» при победе Страйкера, «Soldiers, go home!» при победе Форты, «City is dead» в иных ситуациях.
- Соломон – **куда** теперь разместить могилу с телом гуля, ведь ж/д района больше?
- Портировать сюда уличного воришку из Вегаса в 1.00 вместе с его квестом. Этот парень трудится на Орриса, бандита на стартовой карте Рино.

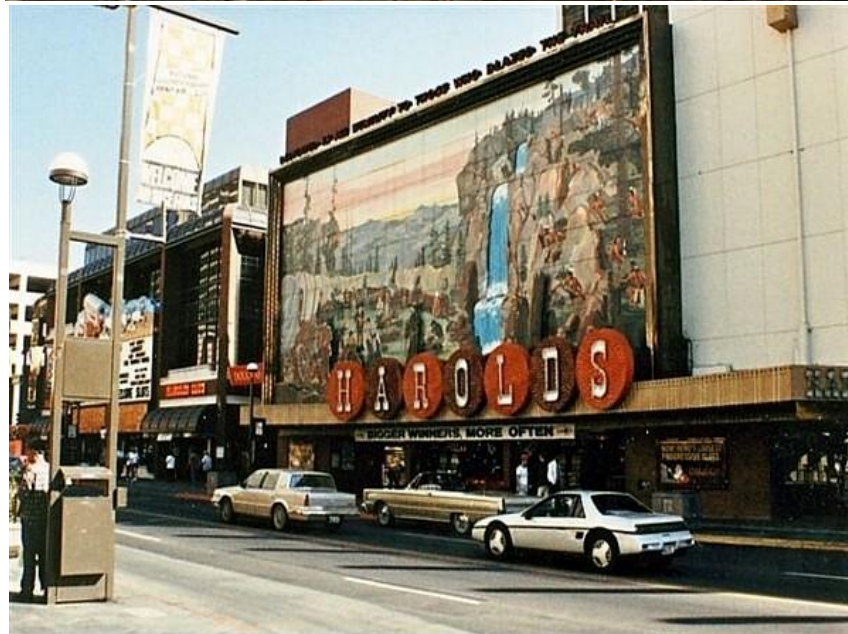
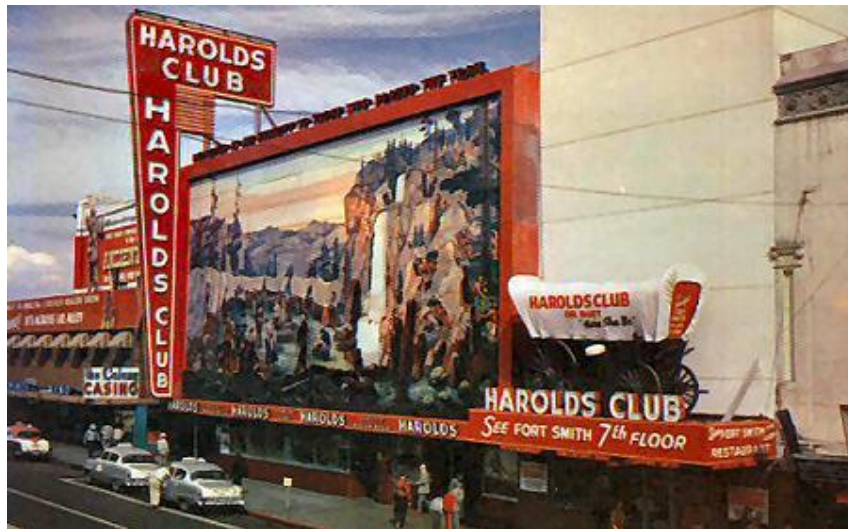
- Переиграть начало работы в ночном клубе так, будто ГГ заменяет некую девушку, с которой случилась трагедия. Сначала трагедия не уточняется, лишь позже ГГ узнает о маньяке. Будет более логичный старт квеста и лучшая увязка всех стадий квеста.
- Оружейный магазин. Если места на карте не хватит, то можно перенести в район трущоб или в район отеля. Товар расширяется, когда ГГ становится своим человеком у лидеров Рино или при высокой Торговле.
- Патрика оставить как есть, но пересмотреть детали.
 - При карме ≥ 1000 подарит своё оружие.
- Зудиле добавить возможность вылечить его стимулятором для немедицинского билда.
- [обдумать] Гильдия наемников в неприметном здании. Дают задания ликвидировать нескольких нпс в Рино за плату. Один из них находится в казино. Реагируют, если ГГ станет проклинаем в Рино.

Локация – Трущобы

- Бывший спальный район. Портировать сюда Райта, который теперь заведует этим районом.
- Карта по Т-образной геометрии. Вверху большое здание, слева клуб, справа Райт, по периметру остальное.
 - Портировать сюда библиофила из Солт-Лейка в 1.00?
 - Можно переместить сюда некоторых жителей трущоб из Рино в 1.00.
 - Бутлегер + самогонный аппарат. Впрочем, лучше бы его в отдельной хибаре жить.
- Многоквартирный дом с рядовыми жителями. У входа в дом персонаж для диалога (интендант с отсылкой на фильм «Разделитель»?), который расскажет про Райта и жизнь на районе.
- Клуб «Harolds club» (клуб «Коттон» в версии 1.00).



-
- Добавить комнату с игровыми автоматами и нормально оформить сцену для выступлений. Сделать рекламный билборд на крыше:



- Также переносятся ситуации «Коттон» в 1.00: драгдилер, малец-попрошайка, джаз-бенд.
- Портировать сюда квест на починку аркадного автомата из Вегаса в 1.00.



- Ринг в подвале клуба. Противников теперь только 5, но они должны быть уникальны, со своими именами и особенностями. Можно выбрать себе кликуху перед первым боем.
 - Портировать сюда тренера и уставшего качка из Вегаса в 1.00.
- Портировать уличную торговцу из Вегаса в 1.00. теперь она крышуется Райтом и платит ему дань.

Локация – Ратуша

- Аналогично 1.00, но пересмотреть детали.
- Сделать карту свободнее для перемещения.
- Квесты Томпсона должны делиться на две ветви – одна по соперничеству со Страйкером, а вторая по захвату власти в среде предпринимателей и обывателей.
 - Доделать квест на поиск диверсантов из Форта со снайперкой. В конце можно диверсантам дать уйти или же убить ради снайперки.
- Автомобиль, использующийся как баррикада перед зданием, можно сделать изрешеченным пулями, это будет в духе локации.
- Патронщик теперь больше похож по своей судьбе на химика Страйкера – он здесь почти поневоле. То есть он вынужден работать на Томпсона, так как его завербовали под страхом смерти, хотя не очень-то ему хотелось бы, но и иных альтернатив он не видит. В бою с бандой Томпсона он не участвует и убегает с поля боя.
- Вход в бункер сделать с промежутком через подвальное помещение ратуши. Сделать ответвление из подвала со входом в канализацию для тайного проникновения.

Локация – Стадион

- Аналогично 1.00, но пересмотреть детали и улучшить графику.
- [обдумать] Было бы неплохо воссоздать второй этаж боулинг-клуба. По началу он заброшен и захламлен. Затем по мере развития местного клана клуб оживает, хлам пропадает, появляются посетители и открывается бар.
- Квесты Страйкеры должны делиться на две ветви – одна по соперничеству с Томпсоном, а вторая по захвату власти в среде предпринимателей и обывателей.
 - Квест с фотоаппаратом переделать, так как непонятен и неудобен в исполнении. Как вариант, нужно проникнуть в логово Томпсона и тайно скопировать там позывные радиопередач.
- Хим лабораторию оформить доской с формулами и схемами.
- [обдумать] Не понятно, что делать с бункером в парке. В принципе, от него теперь нет пользы, можно удалить из игры.

Локация – Мастерская

- Семейная мастерская, заменяет собой ж/д станцию в версии 1.00.
- Для мастерской следует нарисовать уникальную архитектуру и довоенную вывеску.

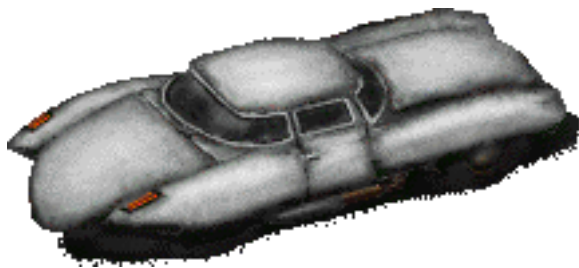


○



○

- В гараже стоит отреставрированная Корвега для антуража. Запустить ее нельзя.



○

- Компьютер с данными: о заказах и заказчиках, про байкеров, координаты Свалки покрышек.
- Услуги: апгрейды оружия, брони, байка. Возможность повысить навык ремонта за крышки. Торгуют предметами технологий.

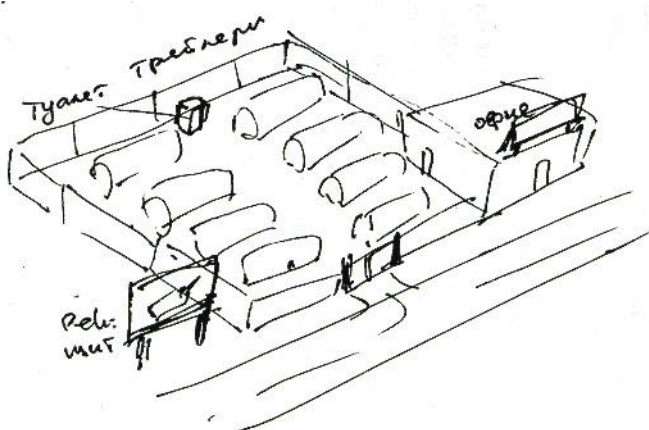
Локация – Ранчо

- Аналогично 1.00, но пересмотреть детали.
- Раба из Лавлока переделать под латиноамериканца.

Локация – Трейлер-парк



- Окраинный район, где живут бедняки, наркоманы, отчаянные. Районом управляет банда под дух Королей в FNV. Оррис на стартовом районе тоже член этой банды.



- Огороженный парк с трейлерами. Офисное здание, где засел вожак банды. Много мусора и грязи.

- Проход в парк охраняется парочкой хулиганов. При первой встрече они требуют оплату за проход.
- Сюжет банды завязан на её попытки закрепиться в этом мире – станет ли банда независимым поселением или примкнет под чье-то крыло.
- Местным жителям можно помогать едой и химикатами за репутацию.
 - Торговая война бутлегеров. Местный бутлегер просит ликвидировать самогонный аппарат бутлегера в Трущобах, чтобы избавиться от конкуренции.
 - Сюда нужно отнести одно из писем Пустынного дилижанса.
- Переместить сюда одного из членов джаз-бэнда, который будет собирать Скиталец.

Локация – Открытый кинотеатр

- Аналогично 1.00, но улучшить графику.

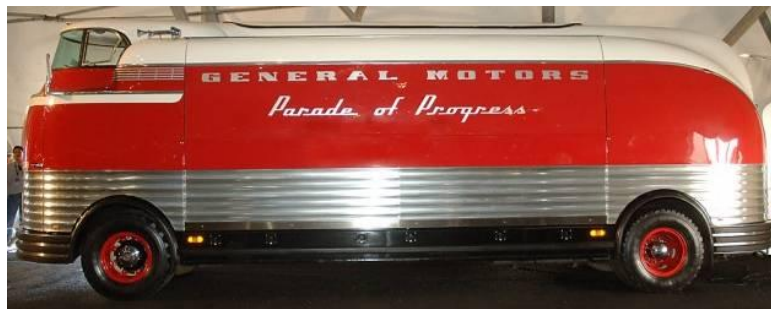
Локация – Канализация

- Расширить канализацию под весь город, чтобы можно было выйти во все основные районы. См канализацию в Некрополе в F1. Добавить триггеров с уточнением вида «Похоже, я сейчас в бизнес-центре и подо мной здание казино.»
- Тайник или пристанище диверсантов из Форта, с ловушками.
- Дикий враждебный гуль, живущий в канализации уже очень давно. Про него ходят легенды. Впрочем, можно оставить идею гуля из 1.00, но при свободном выходе из канализации это будет выглядеть нелепо.
- Гигантские крысы, отравляют при атаке.
- Можно портировать сюда головоломку с бассейном из Солта в 1.00. Бассейн был затоплен Томсоном, чтобы блокировать доступ в его бункер под ратушей.

События

Пустынный дилижанс

- [продумать детали]
- Важно, чтобы квест давался не сразу, а постепенно. Изначально на карте нет Дилижанса, но многие нпс в городе говорят про него на уровне местной легенды. Прибытие пустынного дилижанса должно стать чем-то фееричным для города, ведь это все еще действующий транспорт и к тому же из другого города. Скорее всего, это должен быть финальный квест у местных лидеров (Томсона, Страйкера, Мордина и др, смотря кто одержит победу в городе).
 - См также пустынный пароход в аниме «Триган».
- Далее на стартовом районе появится экспресс – футурлайнер из 50-х. В отличие от 1.00 это ОДИН уникальный автобус, а не целая компания.



-
- Было бы неплохо сопроводить приезд дилижанса видеороликом.
- На карте также появится толпа зевак. Состав экипажа: администратор + шофер + охранник + пассажиры.
- Задания администратора:
 - Отнести письма в несколько мест – трейлер-парк, трущобы и др.
 - У админа выкрали бумажник. Портировать сюда квест на портмоне из Солт-Лейка в 1.00.
 - Помочь механику с поиском инвентаря для починки футурлайнера. См квест в Солт-Лейке в 1.00, где караванщик давал целый список предметов для поиска, но убрать предел на время.
 - Помочь шоферу в лечении его пустынной болезни.
 - [обдумать] На следующий рейс записывается несколько человек. Админ просит проверить их на предмет доверия. Один окажется подставным преступником. Можно увязать квест с гильдией наемников.
 - После всех квестов можно запроситься на безопасный путь до Форта.
- С техником дилижанса можно торговать на некоторые редкие ценные вещи.

Уран-Сити

Описание

Рабочий посёлок был здесь и до Войны, но его закрыли из-за неликвидность. Впрочем, мистеру Райту из Нью-Рино это лишь на руку. Когда в городе перестало хватать энергии, он организовал в Уран-Сити артель по добыче урановой крошки. Многие ринулись сюда в погоне за обогащением, но после усердных трудов в радиоактивной штольне лишь прощались с жизнью. Вскоре рабочие стали пропадать и пошёл слух о монстрах, живущих под землей. И возможно это не остановилось бы рабочих, но ко всему прочему еще и мистер Райт урезал финансирование. Так от населения почти никого не осталось. Немногие местные жители пытаются тянуть свою лямку на некогда золотиносном мешке. Если так пойдёт и дальше, то Уран-Сити окончательно превратиться в очередной город-призрак.

Моральная дилемма

В этом месте рабочая среда опасна и тем самым забирает жизни и здоровье рабочих. Но при этом работа здесь позволяет Рино развиваться дальше, а не скатываться в каменный век. Оставить ли шахту заброшенной или возродить во благо большого города? Интересы ГУ определенно идут в разрез с развитием Рино. Для восстановления шахты также придется определиться с управленцем, а это часть уже более общего вопросы – кто будет править Новым Рино.

Замечания

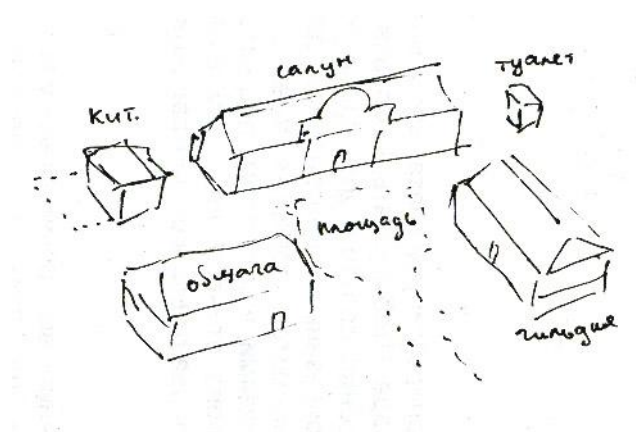
- Город остаётся аналогичен версии 1.00, нужно лишь пересмотреть детали.

Предыстория

Дата	Событие
2065	На месте урановых залежей построен рабочий посёлок и началась выработка урана.
2075	Шахты были закрыты по причине их истощения и слабой рентабельности. Рабочий посёлок расформирован, рабочие уехали из этих мест. Посёлок принял статус мертвого города, администрации штата поставлена задача по дальнейшей судьбе Уран-Сити. Вопрос рассматривался долго, но его не успели решить до Войны. В Уран-Сити оставалось лишь несколько жителей.
2077	Великая Война. Пустующие улочки нисколько не изменились. Единственные жители смогли прожить на протяжении нескольких месяцев, спрятавшись в урановой штольне с запасами еды и воды, но в итоге погибли от голода и они.
2134	В Уран-Сити приходит экспедиция по заказу мистера Райта из Рино. Спустя полгода в Уран-Сити вновь основан шахтерский посёлок и сюда повалили первые поселенцы-рабочие.
2139	В окрестностях завелись мутанты, которые стали пожирать рабочих. Из-за банкротства Райта рабочие перестали получать стабильную зарплату. Уран-Сити стремительно стал терять рабочих.
2140	Следуя просьбе мистера Райта сюда приходит Скиталец.

Планировка

Локация №1 – Рабочий посёлок



- Карта и события на ней аналогичны версии 1.0. Но надо пересмотреть детали и улучшить графику. Желательно уникально оформить здание салуна – треугольная крыша, вывеска, новые стены.
- Возможно, будет лучше разделить уровни на две разные карты – поселение в одном файле *.map, а лагерь и штольня в другом.
- Заменить тяжелые пули для патронов в потайном месте на сами патроны. Можно даже не скрывать от глаз пусть лежат в запертом сейфе или в ящике в запертой комнате гуля.
- Пересмотреть персонажа из Хаба. Лучше сделать его делегатом из Форты. Жаль, что будет упущена отсылка к [Союзу Рабочих-Атомщиков](#), но зато это лучше свяжет персонажа и локацию с остальным сюжетом. Таким образом, игрок будет определять хозяина шахты между тремя силами – Рино, Форт и самоуправление. Плазменный пистолет заменить на что-то попроще.
- Владелице салуна определенно не хватает объемной головы. Образец:



○

- Китайцев сделать мексиканцами и убрать отсылку на Сан-Франциско (она нагромождает местный сеттинг). Чтобы не дублировать два диалога между женой и мужем, сделать жену не говорящей, пусть отправляет к мужу плавающими репликами.
- Заменить сломанный дробовик в штольне на целый.
- [подумать] Можно расширить карту штольни на два уровня, чтобы увеличить местный эксплоринг.

- На первом уровне останется склад и боковые «карманы» с монстрами. В одном из них дробовик, в другом металлолом. Верх карты оканчивается лифтом на второй уровень.
- На втором уровне основной зал с выработанной рудой + больше врагов, чтобы было чем себя занять.
- [подумать] Хорошей иллюстрацией для Уран-Сити было бы радиоактивное кладбище недалеко от города, где хоронили рабочих – жертв местного труда. Вот только пока это избыточно.
- После того, как игрок вернёт сюда рабочих, с одним из них можно сыграть в канасту. Играть можно только раз в сутки, делая небольшие ставки. Когда он выиграет более 50 баксов за вечер, ставки прекращаются и нужно будет ждать еще сутки.

Концовка

Сделать финальный слайд для Уран-Сити. Расчет концовки:

Концовка	Причины	Слайд
Игрок возродил шахту		
Посёлок худо-бедно работал и обеспечивал рудой Рино еще долгое время. Рабочие работали в ужасных условиях.	Шахтой владеет Райт	Вид на вход в штольню в свете лампочек.
Посёлок вырабатывал руду под самоуправлением и торговал ею с Рино. Рабочие жили в хороших условиях, а вот Рино от этого было хуже.	Шахтой владеет Нельсон	Вид на вход в штольню в свете лампочек.
Форт отправил военный отряд для захвата поселения. Отныне Уран-Сити работал на благо Форта, а Рино был вынужден торговать при невероятных ценах.	Шахтой владеет Берч	Вид на вход в штольню в свете лампочек.
Игрок не до конца возродил шахту		
Люди из посёлка со временем разбежались.	Были убиты все жители или все потенциальные хозяева шахты.	Вход в штольню с табличкой, запрещающей вход внутрь.
Война за право владения и за местные порядки.		Вид на вход в штольню.
Игрок ничего не сделал		
Посёлок со временем канул в небытие и о нём забыли	Мутанты не были перебиты	Вид на опустевшую заброшенную улицу.

Племя

Описание

Некоторые фермеры и реднеки пережили Войну, укрываясь в горах и потребляя облученную пищу с равнин. В голодные годы в их рацион стала добавляться человечина, а позже на этом вырос целый культ. Люди одичали, стали поклоняться странным богам земли. Когда в горах завелись когти смерти, жителям пришлось делиться с ними пищей, чтобы те не перебили все племя. Со временем между ними образовалась странная связь.

Моральная дилемма

Относиться к дикарям как к недочеловекам лишь потому, что их традиции претят остальным жителям Пустоши? Ведь они такие же люди с семьями и желанием выжить. С их стороны прочие жители Пустоши также выглядят диковатыми отморозками.

Замечания

- В остальном мире этих дикарей принято называть Когтями. В принципе под их роль можно было бы использовать Шакалов, но это спорно.
- В образе дикарей стоит позаимствовать черты зверомагов из Fallout Tactics.

Предыстория

Дата	Событие
2077	Фермеры и реднеки из ближайших долин собираются в горах, чтобы переждать последствия Войны. Здесь они обустраиваются среди пещер, иногда спускаются в долины для сбора облученных плодов. Со временем из-за нехватки еды развивается каннибализм. Еще дальше он переходит в область культа и становится частью местного уклада.
2140	Группа трапперов попадает в ловушку Когтей. Однако на их счастье рядом оказывается Скиталец.

Планировка

(схема)

Локация №1 – Лагерь трапперов

- Гористая местность, много камней, скалы.
- Палатки, потухший костер, кости убитых животных. Среди личных вещей остался полезный лут.
- Для оживления можно добавить пару волков.
- Периметр лагеря оснащен примитивными ловушками, которые устроили Когти. Ловушки должны пропадать после возвращения старателей.

- В углу карты вход в пещеру, куда уводят следы трапперов (здесь будут полезны инфотриггеры). В пещере ГГ обнаруживает вещи трапперов и следы борьбы.

Локация №2 – Лагерь племени

- Площадь. Большое кострище в центре.
- Клетка на площади под открытым небом, в которой держат трапперов.
- Несколько домиков-шалашей по периметру, собранных из редких бревен, камней и выделанной кожи. См дома дикарей в Fallout Tactics. Хижина жрицы выделяется размером и оформлением.
- При мирном исходе ГГ может поговорить с одним из дикарей, который носит украшение из гранаты или другого полезного предмета, о назначении которого он не догадывается. Можно уговорить дикаря выдернуть чеку, чтобы он взорвался, или уговорить обменять бартером. Вещь должна быть именно полезной в этой локации.
- Вход в пещеру в углу карты (логичнее сделать отдельным районом, но это будет избыточно).

Локация №3 – Логово Алаш-Гаан

- Запутанные пещеры с множеством ветвлений. Разбить карту на несколько уровней, чтобы сохранить таинство встречи с монстром.
- Вход в пещеру:
 - По бокам от входа чучела с черепами. Проход в пещеру можно заколотить с дверью в духе убежища 101 в Fallout 3.
 - Прямо к пещере ведет длинный кровавый след.
- Пещера – жертвенный зал:
 - В начале пещеры лежат останки траппера – это его кровавый след тянулся на предыдущем уровне.
 - Центр этого уровня – зал с жертвенным каменным столом. Вокруг стола расставлены чучела, лежит множество костей, стены исписаны культом. Среди костей можно найти полезные для боя вещи (копье, граната, камни, патроны).
- Пещера – логово самки:
 - Большой зал для битвы с маткой. Яйца самки, малые когти смерти. Должны быть места для установки самодельных ловушек в узких проходах.
 - Где-то провисает стена пещеры, которую можно обвалить во время боя и прибавить тем самым врага.

Персоналии

???, жрица племени



-
- История персонажа:
- Образ персонажа:
 - Использует спрайт в кожанке и с ирокезом. Обвешана дикарскими амулетами. Сплошь татуирована, что придает ей кровожадный облик.
 - Она заботится о племени и делает все, чтобы накормить потомство.
 - *«Вы, чужаки, нарушаете все наши порядки. Мы не выживем, если будем прислушиваться к вашим глупым словам. Отказаться есть человеческое мясо? Но оно спасает нас от голода.»*
- Снаряжение:
 - Уникальное рукопашное оружие «Пламенный поцелуй» из версии 1.0.

Рядовые когти

- Образ:
 - Спрайты дикарей. В своем облике стараются подражать когтям смерти. Сплошь татуированы под лица когтей смерти. Обвешаны амулетами, бусы из гаек и костей, декор в волосах, дреды под стиль раков. Одежда из кусков различной кожи, включая человеческую.
 - С ними бывают ручные волки для охоты, но немного (*или малые когти смерти, которых породила Алаш-Гаан?*).
 - Члены племени страдают синдромом трясучки – болезнью каннибалов.
 - Пикантность ситуации придает тот факт, что среди населения встречаются дети. И при боевом исходе игроку придется враждовать и с ними тоже.
 - Поговаривают, что дикари могут общаться с животными.

- **Снаряжение:**
 - Вооружение холодным оружием, но в навыках холодного оружия этим дикарям нет равных.

Алаш-Гаан, matka когтей смерти

- Название восходит к áláshgaan, что на языке навахо означает «коготь».
- Самка не трогает членов племени, так как они приносят ей пищу и воспринимаются как члены стаи. Но нападет на любого незнакомца. Племя обожествляет это существо.
- Самка скорее всего пришла из убежища в Форте.
- Важно: если ГГ перемещается на другой уровень после обнаружения самкой, то она также переносится к нему. Эта опция обнуляется, если ГГ отбежал достаточно далеко или перешел на карту.

События

Спаси трапперов

- Мэрилин в Уран-Сити просит отнести трапперам заказ на шкуры. Квест поначалу выглядит простым и не предвещает беды. Когда же ГГ приходит на локацию, то обнаруживает разорённый лагерь и следы, уводящие в пещеру.
 - Игрок может посетить лагерь во фриплее. В таком случае Мэрилин узнает о подвиге ГГ от трапперов.
- ГГ обследует пещеру, находит брошенные вещи трапперов и следы борьбы. По выходу из пещеры его останавливают дикари и требуют пойти с ними в лагерь.
 - Если сопротивляться, то всё племя становится враждебно.
 - Если согласиться, ГГ переносится в лагерь племени для принудительного разговора с жрицей.
 - В любом случае должен открыться проход к племени в углу карты, но **как это сделать?** Можно завалить сетку перехода камнями, как на пастбище Вестина в F2. Другой вариант – сделать пещеру сквозной, а дикарей подстерегающими в конце пещеры.
- При любом раскладе ГГ оказывается в лагере племени и обнаруживает трапперов в клетке на площади. Клетку охраняет дикарь, вокруг тактически бродят другие дикари.

Возможности освобождения:

 - Выполнить квест жрицы, та отпустит трапперов мирно.
 - Перебить дикарей самостоятельно.
 - Тактически в скрытности, маневрируя между бродячими дикарями и прячась в темных углах.

- Нужно придумать способ выманить охранника у клетки. Если не выйдет, то пусть тоже тактически перемещается между клеткой и костром. Если кто-то обнаружит отсутствие трапперов в клетке, то дикари начнут беспорядочно (рендомно) бегать по локации. Если ГГ был освобожден жрицей, а трапперы еще нет, то дикари станут враждебны к ГГ.
- В момент освобождения трапперы становятся напарниками ГГ и будут защищать его в бою. Им можно дать в руки оружие и одеть броню. Задача в том, чтобы добраться до брошенного лагеря трапперов. Там они отсоединяются от партии ГГ, благодарят, дарят шкуры и уходит из карты. Игрок может отправляться в Уран-Сити, чтобы отчитаться о задании.

Спаси детей племени

- В первом разговоре жрица намерена скинуть ГГ в пещеру с когтем смерти по кличке Алаш-Гаан. Здесь можно:
 - Спротивляться.
 - Уговорить этого не делать, пообещав вылечить детей племени от болезни. Игроку дается свобода, но все его вещи останутся под охраной, пока он не выполнит обещание. Детей можно вылечить навык медицины или антирадином/противоядием.
 - Отправиться на съедение когтю. ГГ переносится в пещеру когтя. Выход из пещеры будет охраняться дикарями, которые тут же нападут на него при попытке бегства. Если же убить Алаш-Гаан, то дикари будут ошеломлены и отпустят ГГ в лагерь. Жрица признает в ГГ бога, отдаст вещи и отпустит трапперов.

Бриджпорт

Описание

В этом маленьком поселении обитает несколько семей, бежавших из Рино. Местные условия склоняют их к сельскому образу жизни. Эти люди уже отвыкли от большого города, они хотят покоя и мира. Но и здесь им жить не дают. Во-первых, в горах бродят дикари-каннибалы, а во-вторых, в последнее время здесь наметился слёт шумных байкеров.

Моральная дилемма

Столкновение байкеров и мирного населения. И те, и другие нелицеприятны в этом конфликте.

Предыстория

Дата	Событие
2077	Великая Войны. Население лишь слышало отдаленные ядерные взрывы. Когда люди поняли, что наступил конец света, они вышли на улицы городка и устроили «проводы мира». Полученная за время суточного гулянья радиация губила людей еще две недели подряд.
2132	Беженцы из Рино нашли это прекрасно сохранившееся место и поселились здесь жить.
2135	Бриджпорт случайно находят байкеры и заводят привычку периодически останавливаться здесь.
2140	

Заметки

- Карта аналогична версии 1.00, но с адаптацией под новый сценарий. Пересмотреть детали и улучшить графику.
- Убрать тыквы. Убрать приколы с Хэллоуином, так как эта тема плохо вяжется с локацией и Невадой в целом.
- На заметку – кликухи байкеров из американских фильмов: Браммин, Рик, Бигфут, Слик, Брюс Дери, Хоппер, Чико, Банни, Плакса, Баргер.
- Так как Баттл-Маунтин удаляется, то некоторые опции оттуда можно портировать местным байкерам, но нужно учесть, что они перемещаются в Хоторн по сюжету. Поэтому стоит реализовать свои квесты и опции байкерам именно там.
 - Апгрейды оружия и байка.
 - Квест на дилижанс в Рино.
 - Квест из старых планов: *«Если интересно, у меня есть еще одно задание. — До нас дошли слухи о каком-то парне в Солт-Лейке, одетом в куртку с нашим символом. Кто он такой, чем занимается, чего хочет, мы не знаем, но мы не позволим никому примазывать к нашей банде без нашего одобрения. Найди его и заberi гребанную куртку любым способом.»*

- Квест Анны Кларк придётся удалить, так как она путается с Напарницей, да и сама тема для Рино менее характерна, чем для Вегаса в 1.00.

Военная база

Описание

Этот довоенный город поражает своим контрастом – по одну сторону город с жилыми районами и казино, а по другую сторону военная база с казармами и складами в пустыне. Впрочем, больше некому тянуть рулетку и подтягивать армейские пояса, ведь население здесь вымерло вскоре после Великой Войны. Причиной гибели были массовые ядерные взрывы, случившиеся неподалеку от Хоторна. Ветра принесли с выжженных земель радиоактивные частицы. Однако до сих пор в безмолвном городе работает автоматика, а в гарнизоне – система роботизированной охраны. Помимо прочего в заброшенных домах завелось множество крыс. Спустя многие годы сюда вновь ступила нога человека – мародёра. Немногим из старателей удается выжить в городе, наводненном грызунами и активными армейскими роботами. И уже никому не удалось добраться до сердца этой неприступной территории – армейских складов гарнизона. Некоторые считают, что лучше бы так оставалось и в будущем.

Моральная дилемма

Вскрытие армейских богатств наводнит штат множеством оружия и боеприпасов. В первую очередь арсеналом заинтересуются силы Рино и Форта. Это сильно изменит баланс в штате. Возникает опасение, не лучше ли сделать так, чтобы база так и оставалась законсервированной? И ведь никто не подозревает, что такое возможно – ведь среди армейских богатств лежат не только боеприпасы, но и самые настоящие «грязные бомбы», способные на многие века изолировать всю долину Хоторна от мародёров и путешественников.

Замечания

- Локация переименована только лучшего восприятия русскоязычной публикой, так как Хоторн (как и Боярышник, буквальный перевод) звучит для неамериканца странно.
- Хоторн был одним из объектов бомбардировки, как и Зона 51. Но местная защита от вражеских бомб успела отвести бомбы в сторону. Поэтому рядом с Хоторном сплошная выжженная пустыня.

Предыстория

Дата	Событие
2077 – 21 октября	Прослышав о Великой Войне группа военных дезертировала, взяв с собой семьи и личные вещи. Группа укрылась в убежище Vault-Тес в горах на востоке.
2077 – 23 октября	Великая Война. Рядом с Хоторном произошло несколько ядерных взрывов, частично накрывших городок радиоактивной бурей. В городе назначен комендантский час. Руководитель гарнизона заперся в своём кабинете и застрелился [отсылка на «Доктор Стрейнджлав»].
2077 – 24 октября	Некоторое население самостоятельно было эвакуировано в Рино, однако стали появляться и беженцы из Рино. В городе совершаются первые диверсии, кражи, мародёрства, разбой. Люди повсеместно болеют от облучения.
2077 – 25 октября	Многие жители Хоторна погибают от радиации.

2077 – 27 октября	Группа выживших военных берёт на себя командование, ставит радиоактивную базу «на автопилот» и покидает Хоторн на нескольких БТР. Куда они едут, неизвестно. Их судьба остаётся загадкой. [отсылка на фильм «Damnation Alley» 1977] Известно, что они проезжали через Лавлок и Рино.
2110	В Хоторн приходят первые старатели из Рино. С тех пор изредко сюда приходят старатели, некоторые из них погибают, многие возвращаются в Рино ни с чем.
2118	В Хоторн приходит экспедиция, снаряженная из Форта. Здесь они пытаются собрать все полезные вещи, особенно технику, оружие и боеприпасы, и увозят всё это на свою базу. Разведка показала, что переселение в Хоторн опасно.
2130	Из-за вражды в Рино к Хоторну обращают особое внимание различные властные структуры. Ради боеприпасов и оружия сюда снаряжают всё больше старателей.
2135	Старателей становится так много, что те начинают конкурировать между собой самыми коварными способами. В итоге старатели образуют несколько немногочисленных кланов и ведут войну между собой. Некоторые старатели уже забыли, зачем они здесь, и понемногу становятся местными аборигенами.
2140	

Замечания

- В целом Хоторн аналогичен версии 1.00 с изменениями под новый сценарий. Нужно пересмотреть детали и улучшить графику. Стартовый район – также ж/д станция.
- Нужно лучше обыграть сцену с отсылкой на «Доктор Стрейнджлав». Добавить инфотриггер и каких-нибудь записей в компьютер, которые проясняют, что у командира сдали нервы, как в фильме. Пересмотреть планировку помещений, слишком тесно и коротко.
- Альтернативой сюжету Хоторна станет запуск «грязных» бомб в ангаре V9. После их активации все районы должны запускать рад-таймер (чем ближе к ангару, тем карту фонит сильнее). Также это распугает всех крыс на локации – те исчезнут с карт.
- Использовать грызунам нормальный префаб, они не могут быть слишком сильными.
- В казино поместить музыкальный автомат, который до сих пор работает и зазывает публику фиолетовыми фразами. Светится в темноте и создаёт жуткую атмосферу для мертвого города, где уже давно никто не живёт (отобразить это в описании).
- Добавить на улицы баррикады и ограждения. По улицам со дня Войны летают враждебные робоглазы – они должны стать главными противниками в Хоторне, а не крысы. На военной базе можно отключить сирену, тогда робоглазы исчезнут с карт.
- Робот-комендант на улицах Мертвого Города (в самом начале карты, чтобы игрок сразу с ним столкнулся). Предупреждает ГГ о комендантском часе и предлагает укрыться в убежище, после чего рендомно летает по улицам.
- **[обдумать]** Можно сделать заброшенный спальный район, где обосновался клан мародёров. При первой встрече вождь клана намеревается напасть, но его можно отговорить Красноречием и получить напарников для борьбы с роботами.
 - Сюда ведет переход из бизнес-центра, а уже отсюда – к казармам. Соответственно из бизнес-центра переход к казармам надо заменить. У перехода к казармам находятся робоглазы и баррикады с предупредительными знаками.

- Район демонстрирует довоенный быт.
 - Мародеры жарят на костре крысятину.
- [обдумать] Нужно пересмотреть ситуацию с турелями. Едва ли они управляются от генератора или удаленного источника по ЛЭП. Тогда для их обхода необходимо придумать другие уловки.
- [обдумать] Пересмотреть оружейные склады у ангара. В реальности оружейные и пиротехнические склады ставят на отдалении друг от друга и под землей из соображений безопасности.
- [обдумать] От ангара V9 толку мало. Можно переделать его под центр управления, где находился генерал, центр управления турелями и т.п. Здание же штаба на предыдущей карте можно переделать именно под казарму с кроватями и столовой.

Форт

Описание

Город основан выходцами из местного убежища, которое находится в горах неподалеку. Жизнь в убежище стало невозможна из-за его аварийного состояния. Как предки оказались в нём, ныне живущие уже не знают, а старики говорить не хотят. Правда кроется в тайных архивах руководства – население убежища было дезертирами из ближайшей военной базы Хоторн, которые вскрыли убежище в день Войны и засели там со своими семьями.

Моральная дилемма

Теперь же современники воспринимают себя как носителей чистой идеи порядка, называя себя преемниками довоенной армии США и навязывая своё виденье мира другим. В праве ли они это делать? Многие в Пустошах не согласны, особенно учитывая местные милитаристические методы.

Другой стороной проблемы выступает разобщение внутри гарнизона. Ведь при отсутствии серьезного внешнего врага сама идея возрождения довоенных США потихоньку осмеивается. И уж не только чужаками, но и самими солдатами. Бывшие вояки рискуют стать просто вооруженными бандитами, отбирающими у слабых их ресурсы под красивыми предложениями.

И порядки – какие они должны быть? Ведь есть разные точки зрения на их счёт. И они различаются даже внутри Форта.

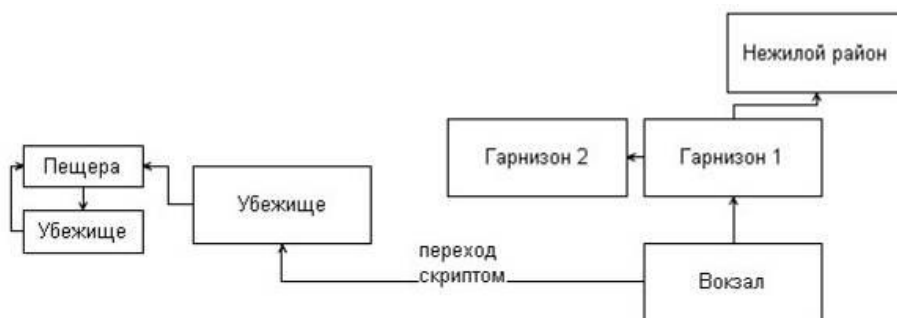
Замечания

- Локация переименована из Ветра Войны в Форт, так как многим прежнее название казалось странным. А среди аутентичных локаций ничего лучше не наблюдается.
 - Видимо, под прототип Форта придется подобрать другую локацию – не Парамп, а Бентон или Коолдейл. Или вовсе оставить локацию выдуманной, без прототипа.
- Убежище №9 было недостроенным перед Войной – так считали и так оно выглядело. Действительно ли это так или это лишь часть одного из экспериментов, уже никто не знает. Если это был эксперимент, то он мог заключаться в том, как люди будут жить с чувством вины и как они попробуют исправить свои ошибки после Войны, когда останутся одни. Те решили просто забыть своё прошлое и даже его приукрасить. Вся информация о прошлом засекречена и закрыта в архивах.
- На территории гарнизона ночью действует комендантский час. Героя готовы оттуда выпнуть, а постовые не станут пропускать без веских квестовых причин (аналогично Городу Убежища в F2).
- Уличные фонари можно отключать и включать Ремонтом для скрытного прохождения.

Предыстория

Дата	Событие
2077	Прослышав о Великой Войне, группа военных дезертировала в окрестные горы с целью спрятаться в убежище Vault-Тес. Через два дня наступила Великая война. Население посёлка вымерло на протяжении ближайшей недели из-за высокой радиации, исходящей с севера – основных объектов ядерных ударов (Зона 51, Зона 52, Тонопа, Хоторн). Но в убежище люди выжили.
2117	Население убежища выходит на поверхность из-за аварийного состояния убежища и перенаселенности (за 20 лет появились новорожденные).
2118	В Хоторн отправлена экспедиция с целью разведки и добычи полезных предметов (особенно: техника, оружие, боеприпасы).
2120	В Рино отправлена экспедиция. Экспедиция совершила договор с местными караванами о взаимном сотрудничестве Форт и Рино. С тех пор в Форт приходят немногочисленные, но регулярные караваны, а кроме того в Форт началась миграция населения из Рино.
2125	Форт ограничил поступление новых рекрутов, а территорию поселения разбил на военную (гарнизон) и мирную части. Трудовая миграция сократилась, появились люди, которые уже уехали из Рино, но не прижились в Форте. Такие люди разбрелись по окрестностям и основали новые маленькие поселения. Среди них очень редко встречаются даже сами члены Форта, которым надоели порядки в гарнизоне.
2130	Руководство Форта приняло резолюцию по политике восстановления довоенных США. Начинается экспансия военной силой на ближайшие территории, пропаганда и т.д. Многие мелкие поселения заставляют платить дань за защиту от бандитских посягательств и массовых мутантов.
2140	

Планировка



Локация №1 – Вокзал

- Район аналогичен версии 1.0, но нужно пересмотреть детали и улучшить графику.
- Перед автовокзалом нарисовать следы от ног и колёс.
- Нужно нарисовать другие статуи в стенах под стиль оформления F1 или F3. Лишить их интерактива для спуска в подвал – это выглядит надуманно и неестественно. Хотя сам подвал можно оставить со свободным входом, если принять идею канализации при побеге с узником.
- Караван у выхода, к которому можно приобщиться для быстрого перехода к Рино – за деньги или за высокий навык Торговли/Красноречия.
- Заменить личный сейф на камеры хранения.
- Будет удобнее, если перенести КПП на карту гарнизона, как это было в Городе Убежища в F2.

- Для упрощения скриптинга лучше сделать говорящим только одного постового.
- Бывшее здание гаража оставить, но теперь там размещается клиника. Доктор (лечит), ассистент (торгует), раненный боец с тяжелой травмой (можно вылечить после получения разрешения у дока). Машины больше нет, ведь теперь ГГ получает байк в другой локации. Спуск в подвал убрать. Разместить авто-док, изъятый из убежища №9, но об этом игрок узнает от ассистента лишь при высоком Красноречии.
- На столе лаборатория, где Наукой можно изготовить пару стимуляторов.
- Сюда придется перенести жилые дома с Ромео и Джульеттой в верхний правый угол.
- Пара каторжников разгребают завалы по аналогии со слугами в Городе Убежища в F2.

Локация №2 – Гарнизон

- Сделать в отдельном тар-файле (в 1.0 район был 2м уровнем Вокзала).
- Район должен выглядеть опрятно.
- Штаб перемещается в другой район. Новую планировку сделать аналогично району Совета в Городе Убежища (можно также приглядеться к планировке Наварро). Вверху большое сложное здание казармы с горизонтальной ориентацией, справа изолятор и общественный туалет, слева склад и тренировочная площадка, внизу КПП.
- Сирена на столбе для антуража.
- [обдумать] Пересмотреть побег с узником из изолятора. Узник должен приобщаться к партии ГГ, а не просто бегать за ним. Идея с переброской через забор плоха. Можно сделать проход через канализацию, но это сомнительно. Где будет вход и будет ли он общедоступен? Возможно, входом послужит спуск в общественном туалете, который как бы связан с подземной канализацией. Выход сделать в Нежилой район.
- Для тренировочной площадки нарисовать специфичные объекты – преграды из колёс, кирпичей и досок, мишени.
- По улицам тактически бродят патрульные. В этом случае тренирующимся бойцам можно убрать их пробежку по локации, пусть на ночь уходят в казарму.
- Изолятор: стол заваленный бумагами + ящик с конфискатом так и называть при наведении курсора (желательно нарисовать уникальный арт). Надзиратель только один, постоянный. Его можно уговорить Красноречием или подкупить, чтобы он пропустил для разговора с узником.
- Удалить балбеса, бьющегося о матрас, он неуместен.

Локация №3 – Штаб-квартира

- Район должен выглядеть опрятно.
- По улицам тактически бродят патрульные.
- Центральное здание карты – резиденция командования. Помещения:

- Приёмная
- Зал совещаний с большим столом и картой
- Кабинет генерала
- Секретариат. Компьютер с высоким уровнем допуска, среди документов упоминается история убежища 8 + декларация новой миссии Форты по установлению порядка в пустошах.
- Туалет
- Здание учебки с множеством столов и стульев.
 - Местный инструктор обучает навыкам, когда ГГ станет своим человеком в Форте. *«Припомни-ка, любезный, тебе приходилось встречать за пределами Форты хотя бы одно образовательное учреждение? Нет? Я так и думал.»*
 - Шкафчик со всеми видами гранат, как это было в Зоне 51 в 1.00.
- Здание патрульной службы из двух помещений – зал для собраний + кабинет командира.
 - Компьютер патрульной службы:
 - Раскрытие локаций на карте мира + переход к убежищу №9.
 - Отчеты патрульных (про когте смерти, бандитов, каннибалах в горах, нападения на караваны)
 - Радиостанция (или разместить в штаб?)



-
- Ангар, внутри которого пытаются чинить некую военную технику (что-нибудь вроде джипа Виллис или БТР). Местный инженер делает апгрейды оружия, брони, байка + торгует.

Локация №4 – Нежилой район

- Заминирован по периметру + предупредительные знаки.
- Можно разместить здесь диких собак, чтобы было чем заняться.
- Сюда перенести тайник Ромео.
- Центральное здание – бывший магазин с подвалом, где военные устроили тайник и хранят нелегально изъятое.
- Можно для заполнения пространства сделать кладбище, хотя это немного притянuto.

Локация №5 – Убежище №9

- Аналогично версии 1.00, но пересмотреть детали и оформление. Обитатели убежища также именно когти.
- По выходу из норы инфотриггер: «Должно быть, эти твари чертовски умны и выносливы, если смогли вырыть эту нору со дна убежища.»
- Так как электричества в убежище нет, то двери нужно открыть прилагая высокую силу или монтировку.
- Лабораторный компьютер, рядом голозапись с данными исследований, где раскрывается история убежища 9. Здесь вели приручение когтей смерти для последующего использования в боевых целях. Но эксперимент вышел из-под контроля. Возможно, за основу опытов были взяты данные из Зоны 51.

Персоналии

Генерал

- История персонажа:
- Образ персонажа: Сменить ему **имя**?
- Снаряжение:
- Диалог:
 - Обыграть в диалоге отсутствие у генерала юмора. "По-твоему это смешно?"

Доктор

- История персонажа:
- Образ персонажа:
- Снаряжение:
- Диалог:
 - Оказывает мед услуги. Стоимость зависит от репутации в Форте и Бартера.
 - Лечение ОЗ, отравлений и облучения по стандартной схеме.
 - Курс восстановления – ГГ получает способность «Бонус к здоровью», которая даёт +4 к макс. ОЗ. (Не забыть при этом восстанавливать ОЗ после получения перка, потому автоматически этого не происходит)
 - Импланты для повышения базовых параметров за очень большие деньги подобно тому, как это делали в FNV, F1 и F2.
 - Лечение побитого караванщика на вокзале.

- У персонажа должно быть как минимум любопытство или особенная реакция на ГГ-медика. Но учесть, что ГГ мог обучаться медицине здесь же.
- Расскажет о своей рядовой работе, о политике лечения своих и чужих, о приобретении авто-дока, об источниках медпрепаратов и спирта из Рино. После разговора можно попроситься ассистентом на лечение больных (повышение навыка медицины).

Болтливый караванщик

- Диалог даёт наводки по местным квестам и раскрывает другие интересные данные. Однако для начала расспросов его придётся чем-то умаслить – дать мелочь, еду или напиток.
- Расскажет о том, какой путь ждёт героя на восток, ведь в ту сторону никто не путешествует. До Вегаса караванщики не доходят. Путь этот тяжелый, идёт через радиоактивные области, кишасшие тварями (упоминает гулей Тонопы).
- Перечисляет и коротко описывает все караваны, которые курсируют между Фортом и Рино и которые можно действительно встретить на карте мира.
- С ним можно играть в карты на деньги или товар подобно тому, как это сделано в Уран-Сити.

Выживший караванщик

- Полностью пересмотреть и переписать диалог (в 1.00 было слишком длинно и несерьёзно).

События

Линейка квестов генерала



- [Обдумать лучше]
- Это должна быть линейка квестов с развивающимся сюжетом.
- *Ситуация на блокпосту* – конфликт фермера и солдата из версии 1.00. Фермер требует рассказать правду генералу, а солдат просит прогнать фермера. Чтобы прогнать фермера, можно ударить его лишь один раз, после чего бой заканчивается. Пересмотреть диалог фермера, слишком тягомотный.
- *Проблема с фермером* – см ниже.
- *Миссия в Источнике*
 - Поговорить с начальником патрульной службы о ситуации в Источнике. Дополнительно поговорить с узником в изоляторе.
 - Добраться до Источника и поговорить с командиром на блокпосту.
 - Разрешить проблемы в Источнике и пройти местные квесты, чтобы добиться победы военных или повстанцев. См описание квестов в Источнике.
 - Доложить о результатах генералу.
- *Пропавший отряд в Тонопе* – найти отряд, собрать все жетоны, раздобыть отчет отряда, найти выжившего мародёра и выполнить его работу в офисе NNSA. Квест курируется начальником патрульной службы, генерал же только дает квест и завершает его.
- *Операция в Хоторне* – после находки в офисе NNSA генерал решается на захват Хоторна благодаря новым данным. ГГ должен прийти в Хоторн, там его ждет отряд военных для возможной огневой поддержки. Далее нужно вскрыть базу и отчитаться генералу. Если база уже была вскрыта для байкеров или властей Рино, то ситуация аналогична, то уже

придется выгонять этих ребят из Хоторна. Если же в Хоторне активирована грязная бомба, то просто отчитываемся о провале.

- *Миссия в Рино* – найти в Рино группу агитаторов и помочь ей в смене власти в угоду Форту. Затем отчитаться генералу о результатах.

Проблема с фермером

- Некий фермер сопротивляется властям Форту, отказывается платить дань и намерен торговать с Рино. Генерал просит вернуть ситуацию под контроль, а ГГ использует как посредника, так как к нему у фермера будет более лояльное отношение.
- Квест начинается генерал, на карту переносит начальник патрульной службы. На время квеста на карте фермера появится пара рядовых для возможной огневой поддержки.
- Задача – заполучить брамина в качестве дани. Варианты решения:
 - Убить фермера, что является плохим результатом для всех.
 - Уговорить генерала пойти на уступки.
 - Уговорить фермера принять власть Форту.
 - Спойть фермера алкоголем, чтобы тот подписал контракт.
 - Взломать ангар и унести оттуда «дань».
 - Починить генератор фермера (или что-то другое?), чтобы тот согласился дать дань.

Облавы на рейдерские лагеря

- Квест курируется начальником патрульной службы. Но сначала нужно получить разрешение генерала. Начальник службы предлагает участие в рейдах.
 - Перед отправкой ГГ не может быть перегружен.
 - Торговлей можно убедить выдать оружие перед рейдом. Но только один раз.
 - Партийцы ГГ не могут участвовать в рейдах.
 - На картах рейда нельзя прокручивать время через *Pir-Boy*.
 - Побег с карты считается дезертирством (минус к репутации и остановка квеста).
 - Все нападения происходят в обед, но невысоким Красноречьем можно выбрать время самому.
 - Во время рейда ГГ с отрядом военных оказывается в углу карты. Он может брать и оставлять любого члена отряда, но шеф отряда всегда стоит на старте, чтобы завершить квест и в бою не участвует. Чем больше в отряде осталось выживших, тем больше опыт за рейд. Если командир отряда погиб, квест можно закрыть в Форте, но на этом он закончится.
- *Миссия 1 - Дом посреди пустыни:*

- Один крупный дом, вокруг палатки и укрепления. Аналог Ханов в F1.
- Слабые рейдеры, небольшая группа, легкая битва.
- Цель миссии – спасти из плена мастера изготовления патронов, чтобы затем перевести в Форт.
- *Миссия 2 - Лагерь среди руин:*
 - Район полуразрушенных домов.
 - Рейдеры средние по силе и числу, битва нормальной сложности.
 - Цель миссии – вытащить из лагеря ящик с чем-то ценным (динамит? древняя технология? тайные документы?).
- *Миссия 3 - Лагерь в горах:*
 - Большая пещера в духе рейдеров Бишопы, хорошо оборудованная.
 - Много рейдеров с хорошим вооружением, тяжелая битва.
 - Цель миссии – ликвидировать капитана рейдеров и найти его голозаписи. В записях обличается хищническая политика Форты, который подчиняет города и отбирает силой все, что заблагорассудится.

Побитый караванщик

Ход квеста аналогичен 1.00, но с изменениями:

- Находим караванщика, лечим с помощью местной клиники, самостоятельно или с помощью парочки стимуляторов.
 - Говорим с караванщиком, узнаём детали происшествия, получаем наводку на Джима и блокпост.
 - Говорим с постовым на блокпосту, тот указывает, что Джима следует искать в казарме.
 - Ищем Джима в казарме, говорим с ним, варианты:
 - Выкрасть пистолет у Джима
 - Выменять пистолет бартером
 - Уговорить отдать Красноречием, высокой репутацией или хорошими связями с генералом
 - Биться на ринге
 - Убить поддонка любым способом
 - Отчет караванщику:
 - отдать пистолет бесплатно за карму,

- отдать пистолет за вознаграждение,
- отказаться отдавать пистолет и оставить себе (минус к карме).

Нападение на Заправке

- Теперь караванщики стоят в Рино, так как Вегас вырезан. Жетон, найденный на Заправке, отправляет к патрульному, тот стоит у патрульной службы (это один персонаж, а не два, как было в 1.00).
- На карту Нежилого района теперь можно свободно пройти без квеста, но вот ящик с награбленным там появится лишь тогда, когда ГГ узнает о тайнике или после убийства патрульного.

Другие задания

- Портить квест Ромео и Джульетты, но придется пересмотреть их дислокацию и ход квеста. См за образец квест побега «Прощай, любовь» в FNV.

Источник

Описание

Это поселение обитаемо не так давно. За это время жители доказали свою крепость и независимость. Вскоре сюда перебрались жители других мелких поселений в округе, бежавшие от проблем, вызванных военной экспансией Форта. Наконец мирная делегация из Форта достигла Источника. Мэр заключил сделку, но местные жители подняли восстание, свергли мэра и отправили вояк на все четыре стороны. Теперь пришло время платить за свою свободу и независимость.

Моральная дилемма

Что лучше маленькому поселению – укрыться под пятой большого сильного Форта или же с трудом сохранять свою независимость? Дело усугубляется также тем, что местными повстанцами управляют люди, не совсем честные в своих устремлениях.

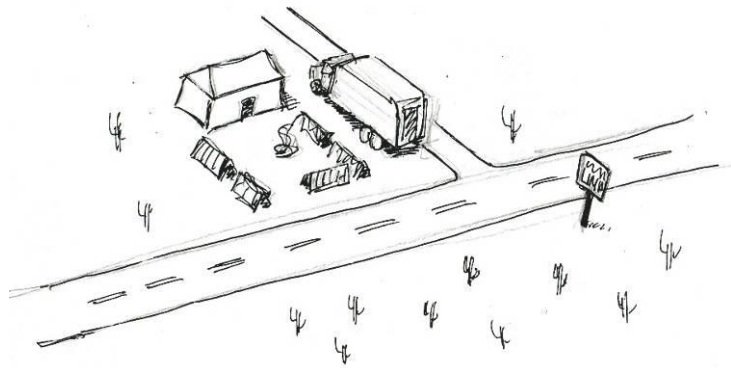
Предыстория

Дата	Событие
До 2077	Источник до Войны был маленьким городком Bishop в Калифорнии с населением не более 5 000 человек.
2077	Великая Война. Между Хоторном и Зоной 51 происходит серия ядерных ударов, в результате радиоактивная пыль этих выжженных земель еще долгое время отравляла экологию Источника. Жители здесь вымерли в первые же дни из-за радиации. Некоторым удалось уехать в Рино или Вегас, но таких было немного. С тех пор долгое время место оставалось безжизненным, даже крысы и собаки были здесь редкостью.
2087	Со временем благодаря источнику чистой воды местность восстанавливает экологию, здесь начинают расти зеленые растения и заводится соответствующая дичь. Место становится оазисом посреди безжизненной пустыни. Вот только оценить это великолепие путники не смогут еще не скоро, ведь люди больше не путешествуют между востоком и западом.
2132	Семейная пара бежит из Рино в Форт, но не может прижиться на месте. В поисках нового дома пара отправляется в эти неизведанные земли и находит оазис.
2133	О семейной паре узнают патрульные Форта, а через них караванщики. Вскоре в поселение приходит первый торговый караван, начинается регулярная торговля на воду и растительную пищу. Поселение стали называть Источником. Слухи об Источнике растут и привлекают новых жителей.
2137-2140	Из-за нарастающих проблем, вызванных военной экспансией Форта, жители мелких окрестных поселений постепенно перебраются сюда в надежде найти прибежище.
2140	В Источник приходит делегация из Форта, мэр поселения принимает делегацию и заключает контракт на сотрудничество. Местный герой Хаттон поднимает восстание, свергает мэра и даёт отпор военным. Вскоре Форт решает наказать противников и отправляет отряд карателей.

Планировка



Локация №1 – Блокпост



- Территория пустынна, много сухой травы. Дорога запад-восток. Аутентичный дорожный указатель:

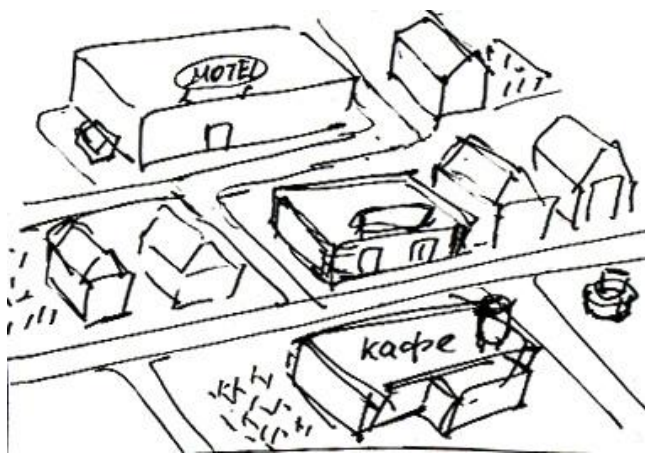


-
- Лагерь военных. Обустроен вокруг старого фургона, стоявшего у обочины дороги. Палатки, лагерьный костер, простые баррикады из мусора по периметру. Командир и 3-4 рядовых.
 - В палатке радиостанция. У радиста рация, доступная для кражи.



-
- Армейский ящик со снаряжением, который запрещают трогать военные, когда видят.

Локация №2 – Жилые дома

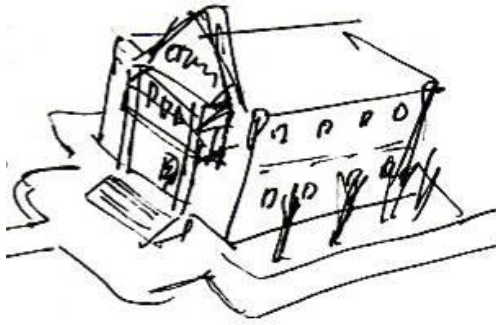


- Тесная застройка, небольшие дома, между домов свисают провода, много травы и растительности, многочисленные грядки местных жителей.
- Универмаг Финча с довоенной вывеской.
- Здание кафе или ресторана. Зал со столиками, кухня, морозильная камера под будущую битву с когтями. Когтей можно будет запирать в бою в этой камере и затем включать морозильник, чтобы прикончить. На крышу можно для антуража водонапорный бак:



- Частные жилые дома с семьями.
- Жилой дом самогонщика. Самогонный аппарат, в котором можно варить алкоголь при наличии знаний и компонентов.
- Небольшое заброшенное здание сверху, там появится другой коготь смерти. Можно добавить некий аппарат для разбора на металлолом. Плюс пара мелких находок, патроны для дробовика.

Локация №3 – Ратуша



-
- Снаружи здания:
 - Здание ратуши огорожено самодельным забором. Вход охраняется, но можно сломать доски в заборе, чтобы пройти внутрь, минуя охрану.
 - Генераторная в самодельном сарае, где можно отключить освещение в здании ратуши и вокруг неё для повышения скрытного прохождения.
- Первый этаж:
 - Большой зал для собраний, где до Войны заседали члены мэрии. Здесь стоит Джош Хаттон.
 - Комната, где удерживают мэра. Другая комната, где удерживают шпиона из Форта.
 - Запертый вход в подвал.
- Второй этаж:
 - Кабинет мэра. Компьютер мэра, взламывается Наукой (пароль также даст мэр после уговора). Компьютер проясняет, что мэр прогнулся под давлением Форта.
 - Комната с радиоточкой.
 - Балкон над парадным входом. Малый армейский ящик с винтовочными патронами.
- Подвал:
 - Захламленные тесные помещения. В одном из них окровавленный разделочный стол. Рядом коробки, канистры, холодильник. Все это так или иначе при взаимодействии выдаст тайну Хаттона, что тот кормит своих подчиненных трупами людей.

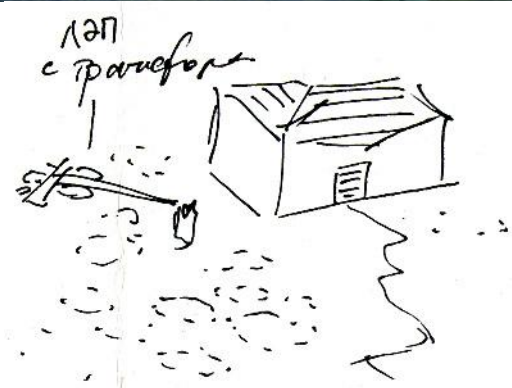
Локация №4 – Парковая зона



- Бывший городской парк. Сейчас от него остался небольшой лесок с зелеными кустами и пожухлыми деревьями. Именно здесь выходит на поверхность источник подземных вод, давший жизнь городу. Дальше он течет через городок в своем привычном русле, но вскоре пересыхает (в реальности там много источников, сходящихся в целую реку).
- В лесу обитают богомолы, которых местное население ловит и поедает, хотя жалуется на отсутствие вяжного вкуса и питательности. Здесь иногда собирают мутафрукты. В общем, это самый большой оазис в игре, и это при том, что прочие оазисы искусственны, а этот природный.



Локация №5 – Пустоши



- Важно: на карте нельзя прийти раньше времени.
- Небольшой сарай – единственное строение карты.
 - Рядом опрокинутая опора ЛЭП.
 - Внутри раскрытые клетки, в которых военные привезли малых когтей смерти. Рядом нарисовать множество следов от ног и колёс. Клетки нужно заюзать руками для получения информации по квесту.
- Пустынное окружение:
 - Очень много травы. Скелеты довоенных коров.
 - ЛЭП через всю карту.
 - Основания бывшего забора, который когда-то ограждал сарай и территорию ранчо.
 - Один малый коготь смерти на пути к сараю, которого можно обойти в скрытности.

Персоналии

Командир блокпоста

- История персонажа:
 - Коренной житель Форта. Часто участвовал в патрулировании территории.
- Образ персонажа:

- Снаряжение:

Джош Хаттон

- История персонажа:
 - Его прошлое туманно. На самом деле он бывший преступник, которому некуда было податься. И в Рино, и в Форте за него объявили награду. Был вынужден бежать в пустоши с несколькими поделщиками, добрался до Источника и решил здесь всем заправлять, прогнав под себя население красивыми словами. Но как знать, возможно, он действительно устал и решил зажить нормальной жизнью?
- Образ персонажа:
- Снаряжение: Можно вооружить его слабым энергооружием, чтобы поддержать эту тему ближе к концу игры.

Мэр города

- История персонажа:
 - Первым добрался в Источник после своих неудач в Форте. Наткнулся на это место почти случайно. Его привлекли слухи о большом городе на востоке (речь шла о Вегасе), но он не добрался до него, увидев по пути зеленое пятно в долине. Пятном оказался оазис. Поняв, какая ему подвернулась удача, он решил остаться здесь.
- Образ персонажа:
- Снаряжение: отсутствует.
- Диалог:
 - «Говорят, когда-то давно Америка была большой страной, которой правило единое правительство. Но если так, то теперь другая история. -- Правительство? Думаете, оно его больше нет? – Откуда мне знать? Одно я точно понимаю: если бы правительство существовало, то едва ли оно заинтересовало бы городишко вроде нашего.»
 - «Я так много слышал про эту Войну, но никто толком ничего не может о ней рассказать... -- О да, люди забывают. Если бы нам не приходилось бороться за выживание из-за последствий этой Войны, то про нее и вовсе забыли бы. Люди ничему не учатся.»
 - «Мы не смогли запустить резервную электростанцию на окраине города. Ей нужно топливо, а достать его негде. Впрочем, один из приезжих как-то раз рассказывал о городке под названием Уран-Сити недалеко от Рино. Он говорил, что там добывают уран. Если так, то мы могли бы купить там топливо для электростанции.»
 - «Я долгое время сопротивлялся давлению Форты. Мне помогало удаленное расположение Источника. Но теперь Форт стал сильнее. Поэтому я вынужден сдаться. Эти болваны-бунтари, которыми заправляет Хаттон, только накликают беду на наш городок. В любом случае это всё нечестно. Ведь именно я возродил

этот город! Я возделал первые грядки, восстановил электропитание ратуши, позволил людям здесь поселиться. И смотри, чем отплатила мне жизнь. Форт или повстанцы – неважно, кто победит. Все они одинаковые паразиты, хоть и прячутся за красивыми фразами.»

- Про Форт: «Они несут знамя американской демократии средствами принуждения.»

Финч

- История персонажа:
- Образ персонажа:
- Диалог:
 - На ночь уходит в спальню и отвечает только плавающими репликами.
 - Отказывается торговать до разрешения конфликта с вояками, но можно уговорить Бартером или как-то иначе. *«Я простой путешественник. -- Хм, на вояку ты и правда не похож. Но откуда мне знать, может, тебя подослали шпионить и устраивать диверсии? В любом случае ты напрасно явился в этот городок. Дела здесь совсем плохи.»*
 - Немного расскажет предысторию города.
 - Расскажет свою предысторию, почему он бежал из Рино (его караван обанкротился). Но только при хороших отношениях. За прослушку всей истории дается 100 опыта (см посетителя бара в Дыре в F2).
 - Говорит про богомоллов и их приготовление. Упоминает, что на юге карты мира эти твари тоже часто встречаются.
 - Реагирует на статус Гробокопателя.
 - При рукопашке >75 принимает ГГ за вышибалу и поднимает цены на 10%.

Сэм Райли

- Если игрок спасёт Сэма от казни в Форте, то он появится в мэрии и будет биться с бунтарями на равных. Он также расскажет вожаку про деяния ГГ, чтобы тот повысил своё к нему отношение. За это повышается и репутация в Источнике. Важно: префаб персонажа должен быть одинаковым для обеих локаций.

События

Квесты военных

- Вытащить из плена мэра города или убить его. Мэр должен подписать союз Форта и Источника, чтобы у Форта было основание для вторжения. Смерть мэра тоже могла бы стать поводом для вторжения под видом защиты мирного населения.

- [впрочем, слишком пересекается с освобождением мэра] Вытащить из плена шпиона Форта, запертого в ратуше – боем или скрытно.
- Узнать шифр радиопереговоров повстанцев.
- От лица военных устроить бесплатное лечение или раздачу пищи населению.
- Принять участие в нападении на ратушу.

Квесты повстанцев

- Первые задачи:
 - Выкрасть рацию или узнать шифр радиопереговоров
 - Выкрасть отчеты военных
- Докладываем о результате Хаттону, но в этот момент к нему забегают один из повстанцев и говорит о том, что на окраине видели военных с какими-то тележками. Хаттон просит проверить.
 - Повстанец переносит ГГ на новую карту. ГГ обнаруживает там сарай с пустыми тележками и малого когтя смерти (его можно обойти стороной). После изучения тележек в городе появляется три когтя смерти. Хаттон дает задание их ликвидировать.
 - «Неужели они решились использовать против нас этих тварей!? - Кого? - Когти смерти. Мне рассказывали про них в других поселениях. Военные используют этих тварей как живое оружие. Они запускают их по ночам, чтобы запугивать людей.»
 - Один коготь бродит по дороге в центре, второй в кафе, третий в заброшенном здании вверху карты. Всех их можно перебить вручную или заманить в морозильную камеру кафе.
- После ликвидации когтей Хаттон предлагает выбить военных с блокпоста. Способы:
 - Уговорить Красноречием 100.
 - Уговорить высокой репутацией в Форте, будто ГГ выполняет здесь дипломатическую миссию.
 - Перебить военных собственноручно или с помощью группы повстанцев. Выпрашивая отряд для нападения Хаттон также предлагает подзадачи:
 - Вылечить одного из повстанцев (+1 боец при атаке)
 - Починить сломанное оружие повстанцев, лежащее на столе (бойцы во время атаки будут сильнее вооружены)
 - Отравить похлебку в лагерном костре несколькими единицами яда скорпиона.
- После успеха в операции на блокпосту отправиться в Форт и заключить там пакт о ненападении, признание независимости Источника и признать Хаттона мэром.

- Попутно дается другой квест – узнать о судьбе Сэма Райли, которого тот отправил в Форт шпионить, и по возможности вернуть его в Источник. Тот был пойман и ждет казни в тюрьме. Но квест можно взять в другие моменты сюжеты.

Квесты населения

- Финч просит разыскать пропавшего жителя. Сначала обследуем его дом и говорим со свидетелями, наводка выводит к зданию ратуши, куда его увели ночью. Так или иначе получаем наводку на подвал ратуши, где жертву порезали на куски с целью скормить повстанцам. Жертва был предателем Источника, переметнувшийся на сторону Форты, за что и поплатился.
- Финч сомневается, что Хаттон – тот, за кого себя выдает. Он просит разузнать детали в Рино или Форте. Находим информацию о награде за голову Хаттона.
 - Сообщает об этом Финчу. Высоким Красноречием можно уговорить Финча относиться к Хаттону положительно, так как тот изменился и защищает Источник.
 - Или сообщаем Хаттону, что Финч о чем-то догадывается. Тот просит устранить Финча во время сна ядом скорпиона.
- У ребёнка в одной из семей опасная игрушка – осколочная граната. Как получить:
 - Напугать его живописным рассказом о том, что происходит с телом от взрыва гранаты (снижение кармы и репутации), чтобы он отдал ее бесплатно.
 - Обменять бартером.
 - Выкрасть.
- Семьям можно раздавать еду за карму и репутацию. Но только раз для каждого нпс, чтобы не получилось читерства. Раздача происходит применением предмета, а не в диалоге. Но понадобится как-то дать игроку наводку на такую возможность.

Нападение на ГГ

- Героя могут попытаться убить при одновременно трёх условиях:
 - невысокая местная репутация
 - отрицательная карма либо высокая репутация в Форте
 - герой получил хотя бы 2 местных квеста (больших или мелких)
- Когда герой заходит в необжитое место на карте, некто из типовых жителей бежит к нему с ножом в реал-тайме, чтобы напасть, затем вызывает принудительный диалог. В диалоге можно выбрать атаку или попытаться отговорить. *«Я вам не враг. – Порассказывай еще, отродье Форты! По тебе видно, что ты за фрукт, меня не одманешь. Нам такие не нужны.»* При убийстве понижается репутация ГГ в Источнике, но город врагом не становится. Можно просто сбежать с карты, враг больше не появится.

Тонопа

Описание

Городок попал под серию ядерных взрывов и в основном был разрушен. Целью бомбардировки были местные военные объекты и лаборатории, включая офис NNSA. Как ни странно, некоторые жители смогли уцелеть, превратившись в гулей. В основном это были рабочие военных объектов, успевшие принять препараты или спрятаться в укрытиях. Примечательно, что гули сколотились в большую стаю, живущую по своим законам. Эти монстры в сочетании с радиацией и разрухой стали непреодолимым препятствием для любого чужака из пустыни. И все же некоторое любопытство к этому месту испытывают по крайней мере два субъекта – генерал Форта и Скиталец. Ведь одним из центральных объектов разрушенного города является хорошо защищенный офис NNSA, в недрах которого покоится важная засекреченная информация.

Моральная дилемма

Первое – стоит ли уничтожить гулей, обитающих в этих краях и потерявших человеческий облик?

Второе – как поступить со старателем, который обязался достать секретные данные в Форт, ведь тогда Форт станет еще сильнее.

Замечания

- Все карты города (возможно, кроме подземных уровней) сильно фонят радиацией.
- Если помещать сюда ядер-колу, то использовать только облученную версию.
- Планировку Тонопы стоит сделать в духе Fallout Tactics – зигзагообразно и с возможностью обхода опасных мест.

Предыстория

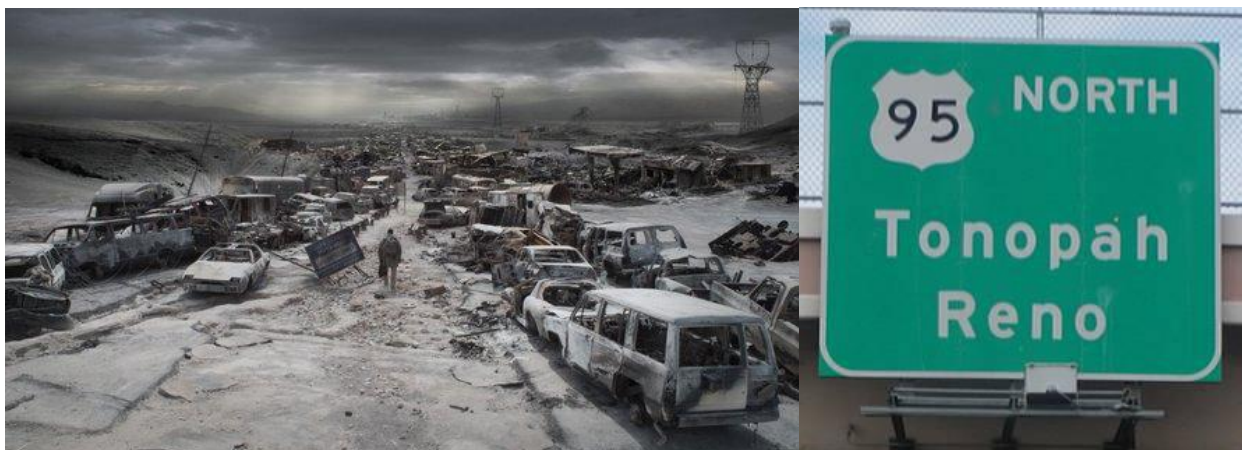
Дата	Событие
До 2077	Тонопа была полузакрытым поселением, где занимались обслуживанием связанных с ядерных темой объектов: испытательный полигон Тонопа - Зона 52, ядерные хранилища, проект Юкка Маунтин, утилизация ядерных отходов, транспортировка ядерного оружия. Здесь располагалось отделение NNSA и некоторые сопутствующие агентства. Неподалеку от городка располагался ядерный испытательный полигон. Население составляло не более 5 000 человек – большинство из них работало на эти же агентства, остальные обслуживали тех, кто на них работал.
2077	Великая Война. Тонопа была одной из многочисленных целей ядерных ударов в этом регионе. Ядерный удар пришелся точно по городу, но взорвался в воздухе на значительной высоте. Ударная волна разрушила значительную часть строений, а свет от взрыва вызвал пожары. Почти всё местное население погибло в первые же минуты взрыва. Небольшая часть людей уцелела, но подверглась сильному облучению. При этом люди оставались на улицах, так как им некуда было спрятаться (убежища здесь не было, подвалы были непригодны или завалены руинами). В итоге эти два фактора сыграли «выгодную» роль для жителей – те гулифицировали.

	В уцелевшем офисе NNSA введен режим защиты здания для роботизированной охраны.
2078	Гулифицированное население сбивается в стаи и начинает новую жизнь.
2100	Гулифицированное население потихоньку теряет человеческий рассудок. Постепенно гули переходят к стадному дикому образу жизни подобно собакам.
2140	В Топопе осталось 20-30 гулей. В Топопу отправляется старатель в поисках секретных данных по заказу Форта. Вскоре сюда же приходит Скиталец в поисках информации о правительственном убежище.

Планировка

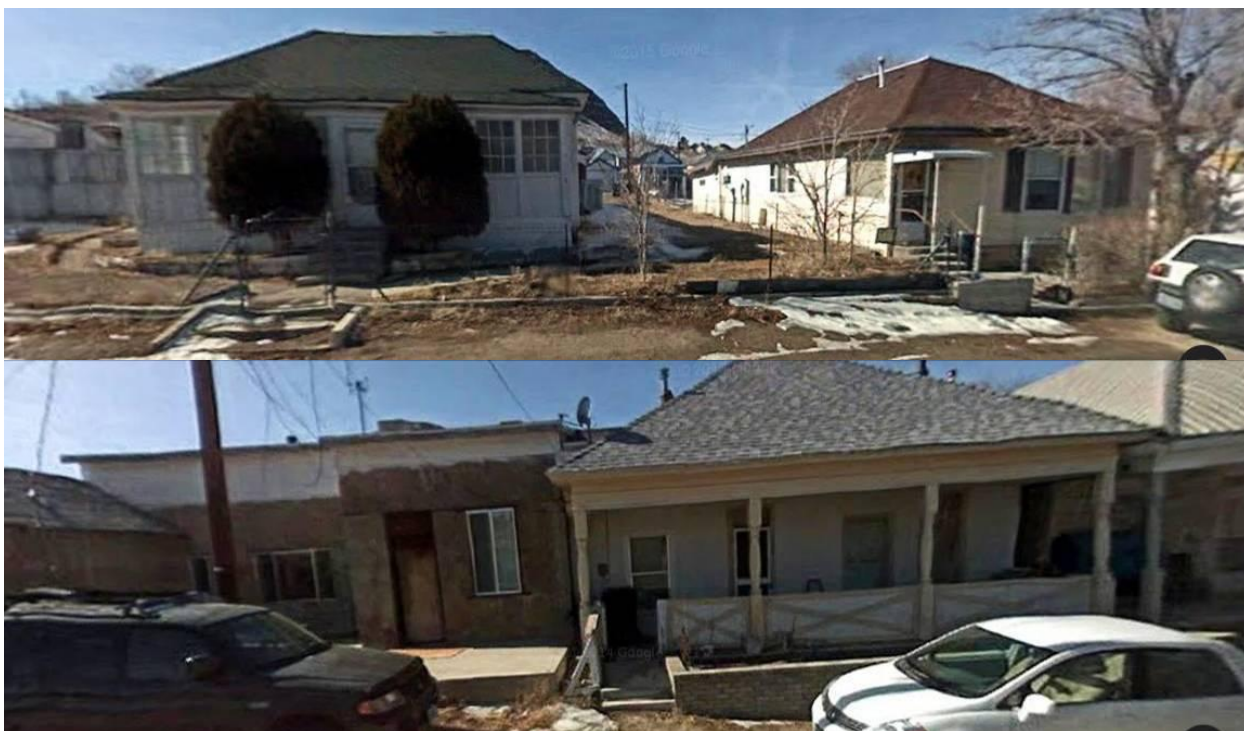


Локация №1 – Дорожный затор



- Кусок трассы 95 на входе в город.
- Много машин и мусора. Можно найти кувалду и другой лут в багажниках и тайниках.
- Здесь можно поместить пару радскорпионов.
- Внизу карта плавно переходит к пустыне, вверх к руинам.
- Здесь можно поместить первый труп из пропавшего разведотряда Форта. При нем жетон.
Желательно нарисовать особый арт, как тело прижимается спиной к машине.
 - ? Другой вариант – персонаж еще жив и также сидит спиной к машине, ГГ говорит с ним, после чего тот погибает.

Локация №2 – Руины жилого квартала



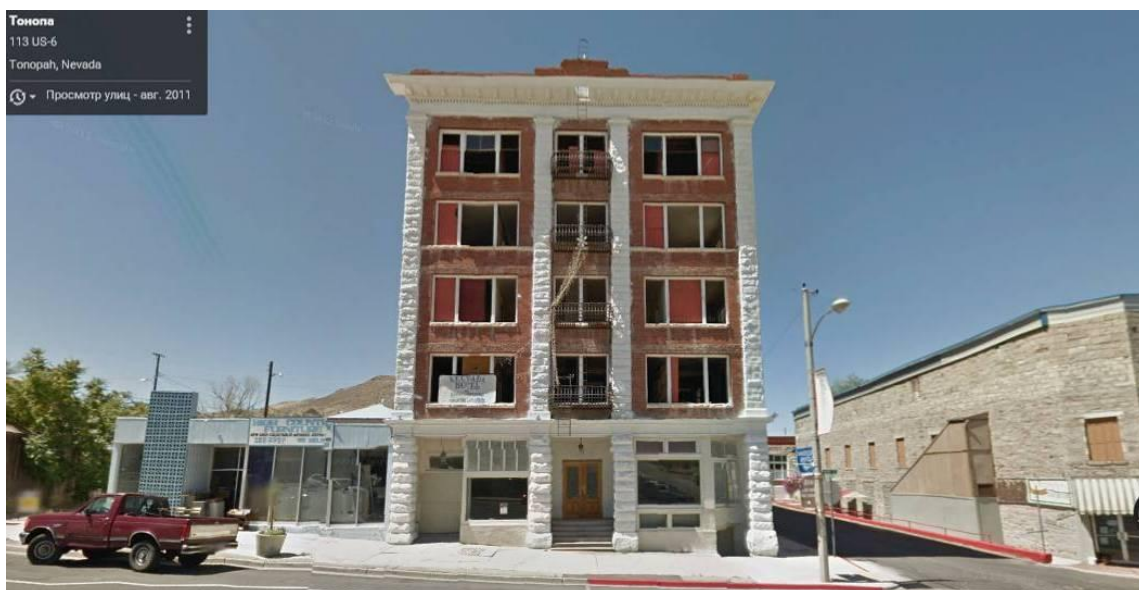
- Повсеместно лежат скелеты.
- На главной дороге по центру карты бродит небольшая группа гулей. Еще несколько гулей по одиночке бродит по развалинам домов. Всех их можно обогнуть тактически.
- На крышах могут быть объекты, которые запрокинуло туда взрывной волной от ядерного взрыва.
- По всей карте разбросаны останки разведотряда из Форта. У каждого тела жетон.
- Жилой дом. В зале стоит телевизор, перед ним диван, а на диване сидит неподвижный гуль, будто мертвый. «Это тело гуля. Вы не можете определить, жив он или мёртв» Его нельзя атаковать. В соседнем помещении спуск в подвал, где можно взять помповый дробовик. При взятии издается жуткий звук (тяжкий вздох гуля или скрип входной двери). Когда ГГ выходит из подвала, гуль с дивана уже бродит по комнате. Его можно обойти в скрытности.
- Укрытие Мародёра в подвале одного из домов. Укрытие должно легко обнаружиться, чтобы игрок не прошел мимо. Вокруг могут быть мины-ловушки и подорвавшийся на них гуль.

Локация №3 – Руины делового центра



- Повсеместно лежат скелеты.
- В верхнем углу карты вход в офис NNSA, но перед ним площадь, на которой бродит толпа гулей и уникальный гуль-вожак. В центре площади некое культовое изваяние из мусора с крупным знаком радиации.
 - Возле изваяния сундук с предметами разведотряда из Форты: силовой кастет, антирадин, рад-х, стимуляторы, 2 солдатских жетона, голодиск. На голодиске разведотряд собирал информацию по мере продвижения к центру Топопы. Запись нужно показать генералу в Форте.
- В одном из зданий лежит Мистер Помощник. Его можно починить и взять в напарники для боя с гулями, но дальше этой карты он не двинется. Другой вариант – использовать робота для отвлечения, чтобы он увел гулей от парадного входа в офис и дал игроку возможность тайного проникновения.
 - [По другой задумке это могла бы быть сирена городского оповещения, но такое выглядит натянуто]

Локация №4 – Офис NNSA (интерьер)





- Аутентичное историческое здание.
- *Национальное управление США по ядерной безопасности (NNSA - National Nuclear Security Administration)* – надзорный орган Министерства энергетики США. Здесь занимались вопросами испытательного полигона недалеко от Зоны 51, утилизацией ядерных отходов, проектом Юкка-Маунтин, перевозкой грязных бомб в Хоторн и т.п.
- Первый этаж:
 - Несколько диких гулей, но их можно обойти.
 - Среди находок лазерный пистолет.
- Второй этаж:
 - Одного из скелетов придавило обрушением. При нём карту доступа или ключ от входа на подземный уровень, если ГГ не может взломать замок.
- Подземный этаж:
 - Помещения охраняются роботами, и это весьма сильные противники. Но их можно обойти или отключить Наукой через терминал у входа.
 - Предмет «Мутаген» - особый препарат, который позволяет пережить очень сильное облучение после ядерного взрыва. Его применение на ГГ вызовет смерть, если степень облучения будет низкой, иначе обнуляет облучение и инициирует процесс гулификации ГГ.
 - Мародёр ищет здесь документацию, а ГГ информацию о правительственном убежище. Всё это есть в архиве в конце уровня.

Персоналии

Мародёр

- История персонажа:
- Образ персонажа:

- **Снаряжение:**
- **Диалог:**
 - Узнать, что он тут делает и как выживает. В итоге можно взять его в напарники для проникновения в Офис NNSA. А можно уговорить уйти из Тонопы.
 - Про проблемы со здоровьем от облучения + подлечить антирадином.
 - Делится своими наблюдениями об устройстве общества диких гулей.
 - История этого места и зачем город утюжили взрывами.

Вожак гулей

- Был одним из местных управленцев, затем гулифицировал. Самый мощный и единственный светящийся гуль. Выдаёт отличительные реплики с элементами отдельных связанных реплик. Будучи вожаком терроризирует остальных гулей, имеет исключительные права на пищу и прочие блага.

Дикий гуль

- Типовые гули. Хотя они не разумны, но сколотились в стаю по типу собак. У них есть своя иерархия и вожак.

События

Задание Мародёра

- Мародеру нужно проникнуть в офис и найти там документы, скопировать их на голодиск и принести в Форт.
- Встречаемся с Мародёром в его укрытии, выясняем его задачи обнаруживаем общий интерес – проникновение в недра офиса NNSA. Предлагаем мародёру кооперацию и идем на следующую карту.
- Там найти способ проникнуть в офис минуя гулей перед входом – тихо и скрытно или боем. В помощь Мистер Помощник, который отвлечет внимание гулей.
- Найти способ проникнуть в подземный уровень – найти ключ или взломать замок.
- Получаем данные из компьютера и говорим с напарником. Тот признается, что ищет информацию для Форты, которая позволит ему стать еще могущественнее. Дать Форте такую силу – это серьезный шаг. Варианты:
 - Позволить напарнику отнести информацию в Форт.
 - Убить напарника и отнести информацию самому в Форт ради гонорара.
 - Убить напарника и уничтожить информацию, чтобы не досталась Форте.
 - Уговорить напарника отнести фиктивную информацию, а реальную уничтожить (чтобы её никто не получил).

Собрать жетоны

- Форт отправил сюда разведотряд, но тот погиб при исполнении. В Форте просят вернуть жетоны. Останки отряда разбросаны по карте жилого района, у каждого по жетону. Еще жетоны есть в сундуке гуля в бизнес-центре.
- Можно найти голозапись разведотряда и отдать за дополнительный опыт и гонорар.

Рейнджеры

[Это лишь идея, диздок надо продумать в деталях и расписать.]

Описание

.

Моральная дилемма

.

Заметки

- Локация изначально скрыта на карте мира. Ее можно открыть только путешествием по карте мира как специальную встречу. Также можно использовать рацию при нахождении в этом районе, чтобы подслушать переговоры рейнджеров и получить маркер.
- См Хайпул в Wasteland 1 для вдохновения.
- Местные покажут многие локации в округе при хороших отношениях.

Предыстория

Дата	Событие
2077	
2140	

Планировка

Локация №1 – Лагерь рейнджеров

- В качестве лагеря используется довоенная деревянная хижина егерей. Рядом радиоантенна. Вокруг много деревьев, в углу скала и переход к пещере.
- Сюда перемещается рейнджер, которого ГГ спасает в ПНДП.
- Здесь есть семейная пара рейнджеров с ребенком по имени Тихо.

Локация №2 – Пещера

- Пещера, куда отправится Тихо.
- 1й уровень вход в пещеру, 2й уровень – интерьер пещера. И снаружи, и внутри свинокрысы.

Персоналии

Тихо

- Образ персонажа:
 - [Тихо](#) (Тайко) – тот самый, который через 20 лет повстречается Выходцу из Убежища. Сейчас ему около 16, но рейнджеры пока еще не принимают его всерьез и считают недостаточно зрелым, чтобы получить статус рейнджера.
- Снаряжение: копье.

События

Спасти Тихо

- Сначала нужно поговорить с Тихо в инфоцентре рейнджеров.
- Затем через некоторое время или при повторном возврате на локацию Тихо исчезнет с карты, а родители скажут, что его необходимо найти. Он сбежал после ссоры, пытаясь доказать свою готовность стать рейнджером.
 - **Обдумать лучше.** Игрок за это время успеет посетить местные пещеры. Возможно, будет лучше, если Тихо сам предлагает ГГ сходить в пещеры, чтобы прикончить местную тварь, дабы Тихо доказал свою крутизну.
- ГГ идет искать Тихо в местную пещеру. Тот прячется в дальнем зале, а на пути к нему препятствует множество свинокрысов. Дойдя до Тихо, его можно вернуть в режиме напарника в поселение. На обратном пути беглецам встречается большой кротокрыс, от которого можно сбежать или с которым придется драться.

Станция «Диона»

[Это лишь идея, диздок надо продумать в деталях и расписать.]

Описание

Экспериментальная климатическая станция в пустынной долине была чудом довоенной техники. Ее первые испытания показали хорошие результаты, но из-за Войны весь эксперимент пошел под откос. Станцию заморозили, а вскоре она вместила в себя людей, чтобы те пережили последствия Войны. У выживших с поколениями выработался культ относительного этого священного места, а знания о довоенной технике уступили натуральному хозяйству.

Моральная дилемма

Местная религия и жесткие табу ограничивают население. Любой, кто нарушает внутренний уклад, жестко наказывается. Правильно ли это? Общая вера спасла людей после Войны, но она же не дает им развиваться и выйти за пределы своего узкого уклада. Как быть тем, кто выбивается из устоев общины? Появление ГГ может расколоть общину, которая ранее имела целостные идеалы.

Замечания

- Станция названа в честь древнегреческой богини дождя. В духе других подобных объектов мира Fallout – Посейдон Ойл, Гелиос Один и пр.
- Местные используют трупы людей и животных для создания компоста, который затем идёт на удобрение почвы.
- Местные жители сплошь мутанты с уродствами – у кого лишний глаз, у кого две головы и т.п. К ГГ-гулю здесь намного более приветливое отношение, чем к чистюле из убежища и нормальным людям вообще. Однако уродства и лишения не мешают им работать сообща и поддерживать друг друга.

Предыстория

Дата	Событие
2077	Великая Война. Население укрывается на станции «Диона» и использует станцию для предотвращения попадания в долину вредных воздушных масс со стороны ядерных взрывов. Это удастся лишь частично, поэтому со временем население все равно получает некоторые дозы радиации и как следствие накопление мутаций.
2087	Постепенно население всё чаще покидает стены станции, чтобы выращивать урожай.
2097	Станция исчерпала свой ресурс и прекращает работу над местной климатической обстановкой. Население остается предано своим силам и более не полагается на высокие технологии, а только на свой ум и мускулы. Тем ни менее в отношении станции формируется культ обожествления, это место запечатывается, никому не дозволяется просто так заходить внутрь, чтобы не тревожить древних духов, однажды спасших жителей.
2140	К этому моменту у населения уже скопилось множество мутаций. Оно большей частью состоит из уродов с внешними и внутренними дефектами, но тем ни менее неутомимой жадной жизни и трудоспособностью.

Планировка

Локация №1 – Подступы к поселению

- Маисовые заросли, через которые идет тропинка к поселению. По периметру стоят пугалы из мусора, колючая проволока, капканы.
- Посреди зарослей стоит некий усилитель внешне схожий с радарной тарелкой. Подразумевается, что такие усилители стоят на некотором расстоянии вокруг основной климатической станции, их десяток или больше, но на картах можно увидеть только эту. Можно добавить на радар каких-нибудь религиозных символов.
- Здесь работает пара крестьян, которые тут же убегают в поселение при первой встрече с ГГ.

Локация №2 – Поселение

- Несколько довоенных домов, где ранее жил обслуживающий персонал станции. Частично дома реконструированы. Кругом прибрано. Для домов нарисовать новую архитектуру – полукруглые ангары, как в Неллис в FNV. Думаю, более логична планировка по сетке, то есть ровными рядами.
- Придать поселению некоторый религиозный/шаманский стиль – изрисованные стены, тотемы и т.п. Но без откровенно дикарской тематики. Можно почерпнуть немного от хиппи и современных индейцев.
- Общественный водонапорный бак.

Локация №3 – Метеостанция

- На 1 уровне площадка для ритуальных собраний + в углу карты графика метеостанции со сходом.
 - Подумать над внешним видом станции. Думаю, это должно быть круглое сооружение с большим радаром или антенной в центре.
- На 2 уровне интерьер административных помещений.
- На 3 уровне интерьер командного центра с большими окнами, от которых открывается внешний вид на пустыню.
- Вероятно, станция использует комбинацию микроволн для вызова дождя.

Персоналии

Лидер

- История персонажа:
- Образ персонажа:
 - Сильная и строгая женщина, управляющая людьми силой страха перед божеством.

- **Снаряжение:**

События

Сюжет

- Появление ГГ должно расколоть общину на два лагеря – одни захотят приобщиться к миру и прогрессу, другие останутся консервативны. Первых меньшинство, но ГГ своими действиями может подвинуть и остальных.
- Возможные события:
 - Принесение в жертву члена общины, которую ГГ может спасти тайно или боем.
 - Помочь в технологическом улучшении общины, показав ценность и важность старых технологий, которыми местные уже почти не пользуются (восстановить уличное освещение, починить насос и т.п).
 - Помочь одному из лидеров-аутсайдеров сместить главного лидера.

Дикие брамины

- Сходить с мужами племени на стадо браминов, чтобы к ГГ стали лучше относиться. Стадо можно убить ради мяса или прикормить для молока. См также эпизод в конце фильма «Неприкаянные», где ковбои пытались схватить семью диких лошадей. См также квест в Бриджпорте в 1.00, где надо было загнать стадо в загон.

Правительство

Описание

Специальное убежище Vault-Тес вместило перед Войной членов правительства с их семьями и элитным отрядом бойцов. С тех пор правительство обитала в хорошо укрепленном и безопасном месте, не испытывая никаких трудностей, кроме внутренних тренировок.

Моральная дилемма

Первая – этическая/моральная сторона клонирования и использования клонов.

Вторая – право Правительства управлять новым послевоенным миром.

Замечания

- Подумать над названием на карте мира.
- Следует продумать лазейку, чтобы избежать конфликта с канонами. В версии 1.0. это сделано тем образом, что население покинуло убежище и перебралось на нефтешку в океане. Что немного натянуто. Здесь можно представить, что в убежище укрылись только сенаторы и тому подобная элита правительства, но без президента. Ведь нефтешки на всех не хватит. А возможно, нефтешка и убежище связаны через винтокрылы.
 - Еще можно понимать под Правительством лишь местное правительство на уровне штата и мэрии городов. Но это не столь эпично.
- Клонов ГУ здесь называют "страховочным изделием", как в фильме «Остров».
- Общество в убежище следует показать как нормальное общество со своими минусами и плюсами, не надо глуповатых и отрицательных персонажей.
- Скиталец оказывается клоном одного из местных жителей, поэтому местные могут принять его за оригинал. Это позволяет ГГ бродить безнаказанно по локации, но некоторые нпс все равно могут распознать в нем чужака, к тому же ГГ может выдать себя неосторожной фразой.

Предыстория

Дата	Событие
2077	Еще до Великой Войны здесь укрываются члены правительства, предвидя начало Апокалипсиса.
2140	

Планировка



Локация №1 – Одинокая хижина

- Стартовая карта с некой хижинкой, где живет мирный житель. На деле хижина окажется сторожевым постом, внутри спрятана парочка роботов-летунов, техника для связи с убежищем, но игрок увидит это не сразу.
- На севере скала. На локации имеется снег. Обходы вокруг хижины могут иметь мины.

Локация №2 – КПП

- Забор по периметру. В некоторых местах здесь брешь, чтобы пройти незаметно. За периметром лежит снег.
- КПП с охраной, прожектора.
- Площадка под технику и винтокрылы с соответствующей разметкой. Патрулирующие солдаты.
- Вход в убежище. Сделать его в виде большой бетонно-металлической арки с ангарными воротами, арка срезана в скалу.
- Здание службы контроля под роботами-разведчиками, которые исследуют местность вокруг. Диспетчеры, компьютеры, разобранные роботы и металлолом. Компьютер при высокой Науке показывает координаты многих локаций.

Локация №3 – Правительственное убежище

- Здесь наверняка нестандартная планировка.
- Уровень 1 – зал с роботами в начале убежища (можно перепрограммировать, чтобы защищали ГГ в бою) + склад с арсеналом + медкабинет.

- В арсенал можно поместить силовую броню, но проникнуть туда не так-то просто. Нужно найти или своровать карту доступа, иначе придется взломать навыком 100 и снять сигнализацию Ловушками 100.
- Уровень 2 – спальные комнаты + зал с клонами (но лучше сделать их разными картами)
- Уровень 3 – центр управления убежищем + ИИ.

Персоналии

Главный гад

- Доктор с немецкими корнями в духе чудака из фильма «Доктор Стрейнджлав». Он по сути управляет всем убежищем.
- Так как он едва ли в хорошей амуниции, то следует поставить рядом роботов для охраны или пару солдат в силовой броне.
- Реагирует на возраст ГГ. Если слишком молод или слишком стар, то удивляется, что ГГ удалось так далеко зайти и столько пережить путешествий.

ИИ

- Местный ИИ, чья личность скопирована от бывшего президента, зрителя или другого важного жителя убежища. ИИ используется для расчетов, но у него нет власти над системами убежища и нет желания помогать жителям убежища, так как его подсчеты показывают, что этим людям нельзя доверять власть над Невадой. Он просит расширить зону его действия, проведя ряд манипуляций с оборудованием в убежище.
- Говорит спокойным рассудительным голосом и не является откровенным психом, как голова в 1.00.

События

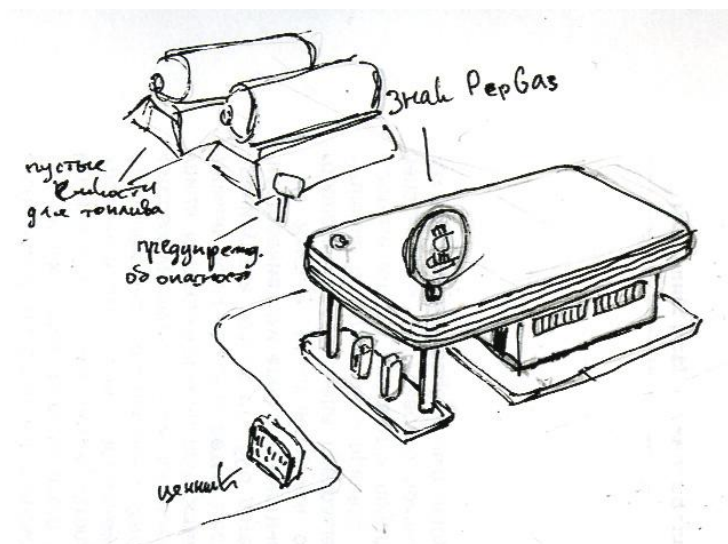
Основной сюжет

- Обнаружить Правительство. Маркер изначально скрыт на карте мира. Координаты даются в Топопе, а также если Агент переместил сюда ГГ по своему квесту.
- Если ГГ посещает карту самостоятельно, то нужно пробраться внутрь убежища.
 - Сначала минуя Одинокую хижину. В скрытности, уговором местного жителя пропустить мирно. См схожую ситуацию в Наварро.
 - Затем пройдя через КПП: скрытно через бреши в заборе, уговором (прикинувшись жителем убежища), прорваться боем.
- **[расписать]** Квесты Правительства – см описание в разделе сюжета.
- Проникнуть к клонам.
 - ГГ может оказаться там разными путями:

- Его принудительно бросают туда, если поймают во время скрытного прохождения убежища.
 - Его принудительно бросают туда, если Агент схватил ГГ и привез в убежище.
 - ГГ может свободно пройти туда, если взломает систему или получит разрешение в властей после их квестов.
- Сюда же помещается Напарница, если сюжет привел ее в это место. С ней можно поговорить.
- С клонами можно поговорить, чтобы те помогли выбраться из западни с помощью отмычки.
- Если ГГ поймают или его привел сюда Агент, то сначала с ГГ проводят допрос и по результату либо бросают в камеру с клонами (если ГГ отказался сотрудничать), либо дают задания.
 - Первое задание – явиться в операционную, где распотрошат его Напарницу или другого клона, если её здесь нет.
- В спальнях комнат можно найти оригинал, клоном которого является ГГ, и переговорить с ним. Тот делает вид недоумевающий и мирный, но стоит ГГ совершить неосторожный шаг, и персонаж по выходу из диалога включает сирену.
- Убежище можно уничтожить:
 - Активацией реактора подобно Анклаву в F2.
 - Позволив местному ИИ захватить контроль над системами убежища, чтобы тот сам перебил всех жителей и взорвал убежище.
- Была еще идея оставить говорящую голову президента, чтобы выполнить ряд манипуляций для предоставления ей контроля над системами убежища.

Прочие локации

Заправка



Аналогично 1.00, но с изменениями.

Дата	Событие
2077	Великая Война. Единственный рабочий на заправке узнал о случившемся сначала по радио, а затем от проезжающих мимо беженцев. Вскоре его прикончили ради топлива. В первые же дни заправка была разграблена.
2118 и далее	Форт организывает экспедиции в Хоторн и Рино, после этого начинается миграция караванов и путников на пути между Рино и Фортом, что заставляет использовать автозаправку в качестве промежуточного лагеря для ночлега.
2140	На заправке останавливается караван и попадает в засаду. Трое членов каравана были убиты, повозки разграблены, остальные члены успели сбежать. Расследуя это нападение, сюда приходит Скиталец.

- По локации бродят койоты.
- Нужно переоформить заправку в ретрофутуристичном духе.
- Ценник с довоенными ценами на топливо (см в F4).

Свалка покрышек

Локация аналогична версии 1.00, но переносится ближе к Рино.

- Как и раньше, маркер изначально скрыт. Способы открыть локацию:
 - Купить информацию в Гараже в Рино за небольшую сумму крышек, если приехать туда на байке. Также информация есть в компьютере в этом Гараже.
 - Байкеры покажут локацию после приобретения у них своего байка при хороших отношениях.
- Добавить крыс для отстрела в удаленном районе свалки, чтобы было чем заняться. Добавить туда полезный предмет типа ножа, чтобы драться было за что.
- Возможности гуля:
 - Торгует батареями для байка и некоторыми простыми предметами.
 - Доделать броню из покрышек и внести в бартер гулю, но только 1 экз на всю игру.
 - Меняет шины байку.

Харрельсон

- Моральная дилемма – прав ли старый гуль-параноик в своём человеконенавистничестве?
- Локация переносится из версии 1.0 с некоторой адаптацией. Концепт Харрельсона лучше вписывается в Рино, чем в Солт, к тому же изначально задумывался под эту локацию.
- Размещается в районе Рино. Маркер показывает торговец барахлом.
- В пещере сделать место, которое полностью заполнено зеленой жижей, поэтому там можно пройти только по жиже. Харрельсон ходит по жиже без проблем для себя.
- Харрельсону задать сопротивляемость огню и плазме по 75%. Добавить возможно мирно разойтись, отговорив Харрельсона от жестокости Красноречием 100.

Лагерь ветрянщиков

[Это пока лишь идея]

Это лишь одна из частых стоянок легендарных ветрянщиков.

Моральная дилемма.

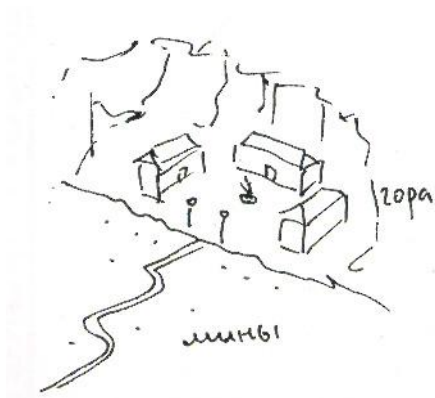
Смогут ли потерянные люди вновь напитать свои иссушенные пустыней души живительными человеческими чувства, чтобы обрести второй шанс на искупление и спасение?

Дата	Событие
2072 ?	Волт-Тек строит частное убежище по заказу зажиточной семьи из Рино.
2077	Узнав о Великой Войне сюда приезжает семья из Рино. Она запирается в убежище и в отсутствии внешнего контакта живет здесь многие годы.
2136	Ветрянщики организуют походный лагерь и случайно обнаруживают частное убежище. Вскрыть его им не удастся, но отныне они решают приходить сюда чаще.

Заметки

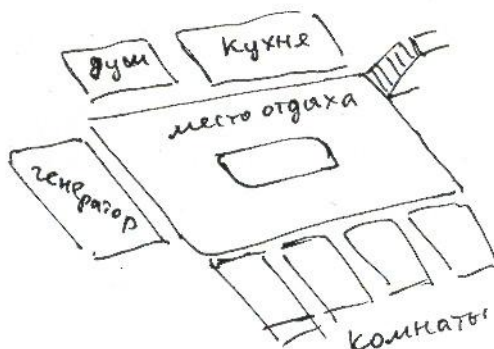
- После квеста в Блэк-Рок на осаду каравана Майк остановит ГГ и расскажет про лагерь ветрянщиков.
 - Если ветрянщики были уничтожены, то показывает лагерь и предлагает его проверить.
 - Если с ветрянщиками удалось обойтись мирно, то протянет записку от ветрянщиков.
«Ветрянщики просили передать тебе это. Не знаю, что у тебя с ними за дела, но я бы на твоём месте не стал с ними связываться. Мешать тоже не стану – дело твоё.»
- На карте мира откроется малый маркер «Ветрянщики» в горах между Лавлок и Блэк-Рок.

Район 1 – Полевой лагерь ветрянщиков



- Пустоше пространство пустыни и тропинкой, ведущей к лагерю. Подступы к лагерю заминированы.
- Лагерь из нескольких палаток, костёр, скала для защиты от ветра. В скале проход к убежищу. В лагере есть полезные вещи.
- Если ветрянщики вернулись сюда после осады, то вожак дает задание вскрыть частное убежище Волт-Тек в пещере. Достаточно вскрыть и отчитаться, но можно взять с собой напарников для защиты от крыс и Выжившего.

Район 2 – Частное убежище



- Первый уровень – вход в убежище в пещере. Но едва ли там будет дверь-шестеренка, нужен другой арт, менее масштабной двери (см двери в больших банковских сейфах).

Дверь можно открыть благодаря своему ПипБой (нужно заюзать Науку). Ветрянщики потому и не смогли проникнуть внутрь.

- В пещеру можно поместить немного крыс для отстрела.
- За дверью небольшое помещение лазом вниз и комнатка с мониторами.
 - В компьютере информация, проливающая свет на историю убежища.
 - *«Неужели Волт-Тек занималось постройкой частных убежищ? - О да, но это было дорогое строительство, поэтому только зажиточные граждане могли позволить себе эту роскошь.»*
- Интерьер убежища состоит из помещений (всё находится в ужасном состоянии в полумраке):
 - Зал для собраний и отдыха, бильярд, столик, диван.
 - Спальня, здесь находится выживший
 - Кухня
 - Генераторная, здесь можно восстановить освещение убежища
 - Душевая

Выживший

- История персонажа:
 - Учитывая прошедшее время с момент Войны он мог быть только дитём инцеста. Его детство прошло в лишениях с деспотичными родителями, которые все время ссорились. В конце концов, он их зарезал.
- Образ персонажа:
 - Одет в синий комбинезон без цифры. Сильно оброс.
 - А1 камикадзе.
- Снаряжение:
 - Вооружен боевым ножом, имеет фляжку.
- Диалог:
 - При первой встрече персонаж намеревается напасть на ГГ с ножом, но его можно отговорить Красноречием или каким-то памятным предметом, найденным в другом помещении.
 - Персонажа можно приобщить к партии ГГ. Он отлично владеет холодным оружием, его основной навык Скрытность (интересно, **как это влияет** на расчет Скрытности ГГ?).

- В диалоге разговаривает в духе Избранного в F2 при низком Интеллекте. Воспринимает ГГ подобно тому, как собака воспринимает своего хозяина. Его трудно заставить ждать на месте, на это может потребоваться несколько попыток.
- Игрок может продать его в рабство на ранчо в Рино, отдать медикам в Форте для изучения и опытов, отдать на ринг в Рино для боёв.
- Особая реакция при посещении мест с антуражем убежищ – испытывает одновременно восторг от возвращения к своей родной стихии и испуг от воспоминаний детства.

Симулятор

[Это пока лишь идея]

Описание

Очень дорогостоящее развлечение в казино Рино. Пройти можно лишь единожды. Симуляция происходит в прекрасном мирном довоенном городе перед ядерной атакой. Симуляция показывает прелести довоенной жизни – чистенькие улочки, безмятежные жители, роботы, автомобили на ядерном ходу, линия маглев и пр. Самим городком можно взять любое мелкое поселение в окрестностях Рино, можно даже Карсон-Сити.

Моральная дилемма

Богатые и бедные. Рабочие и замена их роботами.

Замечания



-
- Придётся перерисовать графику F2 до предвоенного чистенького состояния.
- Из оружия в симуляции только ножи и Детектив Спешл. Но они должны стать мощным оружием.
- Нельзя выйти на карту мира или покинуть симуляцию раньше времени. Прокрутка времени в ПипБой не работает.
- Так как это симуляция, то убийство нпс не меняет карму и репутацию. Вот только **как обмануть** счетчик убийств?

Планировка

Локация №1 – Особняк

- Особняк хозяина. Вокруг лужайки и подстриженные кусты.
- Грязноватая коморка ГГ (вероятно, небольшой трейлер). Инфотриггер на входе о том, что это ваше жилье, и оно не в лучшем состоянии.

Локация №2 – Бизнес-центр

- Стоянка для футурлайнера.
- Клуб.

Локация №3 – Пригород

- Станция маглев.
- Мастерская по ремонту робототехники.

Персоналии

Служащий Конгрессмена

- Персонаж, за которого играет наш ГГ. Служащий в особняке Конгрессмена, разнорабочий.

Конгрессмен

- Живет по расписанию, презирает всех, кто ниже его по статусу.
- В почтовом ящике письмо о том, что "страховочное изделие" для него готово и можно начинать медицинскую операцию.
- С тела хозяина можно снять его костюм и одеть, чтобы выдать себя за него в финале или чтобы добиться лучшего расположения в разговорах с нпс.

Супруга Конгрессмена

- Классическая домохозяйка из 50-х. Стоит за спиной мужа и вертит им когда надо.

Старший сын Конгрессмена

- Классический бунт из 50-х с закосом под стилиг. Дерзок, при серьезном давлении насыт в штаны. 16 лет.

Младший сын Конгрессмена

- Лет 10, также выражает презрение к ГГ, подражает отцу и недолюбливает старшего брата.
- "А ну да, ты же просто садовник. Не такой как мой папа. -- Э, да. Твой папа конгрессмен. А я... я просто садовник."

Старшая дочь Конгрессмена

- Лет 20-25, требовательная и вспыльчивая, но любит свою семью.

Мистер Помощник

- Робот, который отобрал работу у нашего ГГ. Теперь Конгрессмен использует его в качестве рабочего.

Бомж

- Бомж на улице, попрошайничает, словоохотлив.

Механик

- Рабочий в мастерской по ремонту роботов.

Бармен

- Приветливый рабочий бара.

События

Сюжет

- Сюжет по ходу игры разворачивается таким образом, что после ряда местных семейных разборок вдруг выясняется, что в мире случилась Война. К особняку прилетает на винтокрыле группа военных, которая должна сопроводить Конгрессмена и его семью в убежище №8 (будущий Город Убежища). ГГ может выдать себя за Конгрессмена (если ликвидирует того заранее), тогда его увезут в ГУ.

Стартовое задание

- В начале Конгрессмен выдает ГГ предмет-бумажку, в описании которого значится список дел (потому что Пип-Бой недоступен), которые ГГ нужно выполнить. После этого Конгрессмен намерен уволить ГГ с презрительной оценкой его ничтожности по сравнению с Мистером Помощником. Можно забить на задания, а можно выполнить ради дополнительного опыта и лучшего проникновения в общую тему и атмосферу.
 - Принести почту (почтовый ящик возле особняка)
 - Сопроводить гостя на станцию маглев, заодно отнести его саквояж и приобрести для него билеты в кассе.
 - Заказать телеужин семье хозяина по интеркому или сходить для этого в клуб.
 - Принести посылку из почтовой службы возле станции маглев.
 - Помыть машину.
 - Вынести мусор из дома в общественный инсеператор возле станции маглев.
 - Подстричь кусты.
 - Сходить за деталями для робота (счета оплачены, остается забрать под расписку. По пути ГГ может переделать все так, чтобы робот напал на хозяина или же сломался.
 - Торговец при этом предупреждает ГГ: *«Кстати, а тебе не обидно? Ведь подумай – хозяин заменяет тебя роботом. А с ним тебе никак не сравниться. Рано или поздно хозяин тебя просто уволит, понимаешь? Сейчас многие простые люди оказались на улице из-за всех этих новомодных штучек. Вон, взгляни хотя бы на того нищего на улице.»*
 - Разговор с роботом: *«Слушай, робот. Ты ведь понимаешь, что хозяин собирается использовать тебя, а меня выкинуть на улицу? -- О, я уверен, что мистер /name так не поступит. -- Это почему же? -- Потому что мистер /name заботится о людях и потому что роботы не*

могут заменить собой человеческое тепло. – Хм, тебе ведь это убеждение в программу зашили, верно?»

Разборка в клубе

- Старший сын Конгрессмена попал в неприятности в клубе, можно ему помочь, помочь его врагам наказать парня или же выдать его проступки отцу.